

SOLUCIONES, TRUCOS Y SECRETOS para los mejores juegos de PS2

Fichas de Trucos

EL RETORNO DEL REY • MEDAL OF HONOR FRONTLINE

TEKKEN 4 • TOMB RAIDER EADLO

SILENT HILL 3 • SOUL CALIBUR II

COLIN MCRAE RALLY 04 • PRO EVOLUTION SOCCER 3

BURNOUT 2 • GTA VICE CITY

LOS SIMS • TONY HAWK'S PRO SKATER 4

PROJECT ZERO • ENTER THE MATRIX

MOTO GP 3 • Y MUCHOS MÁS...

iiArchívalas en las cajas de tus juegos!!

Guías PS2 I PASO A PASO

Este mes no te vamos a hablar de nuevos juegos, ni hacer reportajes especiales. Para esta ocasión hemos ideado unas fichas que podrás guardar en la caja de los juegos y que contienen trucos, guías y consejos. Para disfrutarlas, sigue estas instrucciones:

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2



SEPARA LAS FICHAS. Separa con cuidado las páginas del suplemento. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio. Ten cuidado de no pasarte de la banda negra.



RECORTA LA FICHA. Recorta las bandas negras de la parte inferior y superior de la página. Repasa con cuidado el corte. Igual que antes, si usas una regla y un "cutter" lo harás meior.



SEPARA LAS FICHAS. Ahora corta la página justo por la mitad para separar las dos fichas. Ten mucho cuidado, ya que si el corte no es preciso la ficha podría no entrar después en la caja.



COLOCA LA FICHA. Abre la caja del juego totalmente e introduce la ficha en la parte trasera, justo encima de la contraportada original. Si no entra bien, extrae la ficha y repasa el corte.

GUÍAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2



RECORTA LA FICHA. Separa con cuidado las páginas del suplemento y luego recorta la ficha separando la banda de color. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio.



comprueba EL corte. Una vez que tengas la ficha recortada, comprueba que no has dejado filetes de color, y que el corte ha sido recto y preciso. Si es necesario, dale algún retoque.



DOBLA POR LA MITAD. Haciendo que coincidan las esquinas, dobla la ficha por la mitad. Cuando veas que el pliegue es correcto, marca bien la doblez para que te quede como un librito.



ARCHÍVALA EN LA CAJA. Y ya está. Ahora podrás guardarla dentro de la caja del juego, junto al manual, y usarla siempre que juegues, sin tener que buscar los trucos o estrategias en la revista.

→Trucos BMX XXX

Iramposos en bici



Todas las bicis, los personajes secretos, las habilidades ocultas y si, también los videos de estas espectaculares muchachitas es lo que te ofrecemos. ¿Te interesa?



TRUCOS PARA TODO:

- . Mode Visible Gae: PARAROLIC
- . Mode Super Crash: HEAVYPETTING.
- . Amishboy: ELECTRICITYRAD
- Mode Fluffy Bunny: FLUFFYBUNNY.
 Control Fantasma: GHOSTCONTROL.
- . Piel Verde: MAKEMEANGRY
- · Aumentar la velocidad: ZAXIS
- Editor del parque: BULLETPOINT.

VIDEOS

- Intro aleatoria: XXXINTRO.
- · Video Bonus 1:
- . Video Bonus 2:
- . The Bronx, NY
- * The Bronx, NYC
- 2: STRIPTEASE
- . The Bronx, NY





- . The Dam 2: THONG.
- . Rampage Skatepark 2: BURLESQUE
- . Sheep Hills: ONEDOLLAR.
- . Sheep Hills 2: 69.
- . Syracuse 1: FUZZYKITTY
- . Syracuse 2: MICHAELHUNT
- . UGP Roots Jam 2: BOOTYCALL
- . Las Vegas 1: HIGHREAMS
- . Las Vegas 2: TASSLE.
- . Launch Pad 69 1: IFLINGPOO
- . Launch Pad 69 2 PFACH
- . Video final: DOUULRRLDRSQUARE
- . Todos los videos: XXX RATED CHEAT.

BICICLETAS

- Todas las bicicletas: 65 Sweet Rides.
- · Bicicleta de Amishbay: AmishBoy1699
- · Bicicleta de HellKitty: HellKitty487
- · Bicicleta de Itchi: Irchi594.
- · Bicicleta de JoyRide: Joynde18.
- · Bicicleta de Karma: Karma314
- . Bici de La tey: Latey411
- · Bicicleta de Manuel: Manuel415.
- · Bicicleta de Mika: Mika 362436
- · Bicicleta de Nutter: Nutter290.
- · Bicicleta de Rave: Rave10
 - · Bicicleta de Skeeter: Skeeter666
- Bici de TripleDub: TripleDub922.
- · Bicicleta de Twan: Twan18

NIVELES.

- . Seleccionar nivel: MASS HYSTERIA.
- . Las Vegas: SHOWMETHEMONEY
- . Launch Pad 69: SHOWMETHEMONKEY
- . Rampage: IOWARDLES
- * Roots: UNDERGROUND
- . Sheep Hills: BAABAA
- . Syracuse: BOYBANDSSUCK
- . The Dam: THATDAMLEVEL
- · Todos los niveles: CHA PAGNE ROOM

MOVIMIENTOS

EN EL AIRE

- Toboggan: 🔻 + 🗉. Turndown: 🕶 + 🖹
- Candy bar # +
- Tabletop: + +
- Backflip:
 ↓ + □.
- Tailwhip: * + .
- Can can: → + ■
- Superman: # + |

MODIFICADORES EN SALTO

- · Rocket air: * 0
- . One footer: . .
- . No footer: # + 0
- * X-up: * + .
- Barspin: | +
- No hander: * + 0
- One hander: → + ●
- Seat grab: ≠ + ●.

GRINDAR

- Lipside: N + A
- * Smith: + ▲
- . Crooked: # . A
- Toothpick: + 🛦
- Icepick: + + 🛦
- · Sprocket: * . .
- · Feeble: → · ▲
- Luc-e: # + ▲

PIRUETAS ESTATICAS

- Stick B -- h: -
- Junkyard: +
- Mega spin: 🗸 + 🔲
- . Forward Rope: + + -
- · Pachyderm: 1
- Time Machine: > -
- Dump Truck: → □ · Stider .
- Compañía Acclaim | Género Deportivo | Textos: Castellano | Voces: Inglés | Jugadores: 1-2





















→Trucos Prisoner of War

Fugas con truco

Si quieres ser mejor que Houdini en esto de las fugas, nada mejor que seguir estos consejos y, llegado el caso, usar los trucos para contar con toda la información posible.



HACIENDO TRAMPAS

tración alemanes no es nada fácil. Recuen tos, planes de fuga, hacerte con los elrra que no tengas de preocu

· Ser informado de los eventos diurnos:



- · Sorpresa: "togsavecan". . Objetos de intercambio
 - infinitos: "dino" · Primer capitule:
 - Seleccionar capi
 - Ser informed
 - Modo de juego en primera per-
 - sona: "boston" . Mode distinte de juego: "toxy".
 - . Desafios: fatty · Guardias gigantes: · Aumentar la per-
- cepción: "quincy".

 Cambiar la fecha del juego por la de tu consola: "dt"



fueras prisionero del Tercer Reich, ¿no te encantana que alguien te diese algunos conlabor más sencilla? Pues aquí van unos cuantos consejillos utiles:

- 1. Hacerte con una cantidad de género que ronde los 250, atí podrás hacer frente sin problemas a todas las "transacciones" im prescindibles en cada campamento. Llegad
- 2. Salvar el juego después de completar esa partida cada vez que seas detenido durante el transcurse del siguiente "encarguito",
- 3. Llevar encima sólo los objetos que tesean imprescindibles en cada momento. cargar una partida reciente, solo perderas los
- 4. Prestar mucha atención en todo momento al mini-mapa que hay en la esquina inferior izquierda de tu pantalla. En él se sión que representan a tus enemigos. Gracias a ellos sabrás hacia donde miran tus captores.
- 5. En caso de verte appreziado en alguna de tus incursiones, tirar alguna piedra contra los bidones y otros objetos que veas



- 6. No gastar tu género en los artículos que ofrece el "proveedor" de cada campo hasta que no sea absolutamente imprescindible. Aigunos de ellos los en contrarás por ahí si buscas un poco
- 7. Si te atascas en alguna misión, hay un truquillo que puede ayudarte, pero para el que necesitas 150 en especie. Guarda la partida y luego ve a ver al comité de fugas
- 8. No hacer siempre caso de los consejos y rutas que te ofrecen algunos prisioneros. La mayor parte de las veces existe una cada misión existen multitud de formas de superar los objetivos que se te asignen, asi
- 9. Conocer siempre a tus aliados. El com por un precio. Los "gorrones" te ofrecerán objetos, como llaves u otros similares, sien

juegos de ingenio para conseguir a cami

Compañía Codemasters | Género Aventura | Textos: Castellano | Voces: Inglés | Jugadores: 1



Guía en Play2Manía nº 45



















→Trucos Tekken 4 Secretos de la lucha



No basta con luchar e intentar ganar. Hay que pelear siempre conociendo a tu enemigo para asegurar la victoria. Aprende con nosotros todos los secretos de Tekken 4.



- Fin Kazama: 1 vez.
 Violet: 2 veces, Luego selecciona a Le manion el boton de puno derecho en el menu de selección de personaje Nina Williams: 3 veces.
- Lei Wulong: 4 veces.
- · Bryan Fury: 5 veces.
- . Julia Chang: 6 veces
- . Kuma/Panda: 7 veces
- . Heihachi Mishima; 8 veces
- . Combot: 9 veces.
- . Miharu: Supera con Ling Xiaoyu el Story Mode y podrás jugar con Mihauru pulsando el botón de patada derecha sobre la colegiala china en la pantalla de selección de po
- . Eddy Gordo: Completa el Story Mor



SECRETOS

- · Ropa de colegiala de Ling Xiaoyu: Supera con Ling Xiaoyu el Story Mode al
- personaje para tenerlo disponible.
- . Desbioquear el modo Theatre: Supera el modo Arcade una vez con cualquier personaie.

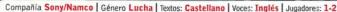
IMPARABLES

Nota: todos los movimientos que tengan un junto a ellos tienen que mantenerse pulsados unos instantes para que se ejecuten correctamente.

- . BRYAN FURY
- Meteor Smash: ++ +
- Meteor Blow: →+ #+
- . HWOARANG:
- Dynamite Heel: ++X+0
- Cancelar: ...
- Power Blast: Flamingo izquierdo + +++
- Cancelar: ...
- . LEE CHAOLAN & VIOLET: Silver Cyclone: # +X+0
- Silver Demon Fist: 2 + 1+4
- Cancelar: 1.1
- . CHRISTIE MONTEIRO
- Fruit Picker: **≠**+**×**+
- Cancelar: ...
- · JULIA CHANG:
- Heaven Cannon: A+ ++ Cancelar: -
 - . NINA WILLIAMS:
 - Hunting Swan: ∠+ + Evil Mist: * * * * * * * * *

. PAUL PHOENIX:

- Phoenix Strike: ++=++,+
 6 ++=++,x,x,x,x,+
- CRAIG MARDUK
- . STEVE FOX:
- Hellfire: ▮ # *, *+▲
- . MARSHALL LAW:
- Dragon Fang: ✓+□+△
- . KING:
- Jaquar Lariat: ++ +-
- Atomic Blaster (de espaidas): □+△
- Burning Knuckle Bomb: ------
- Delayed Burning Knuckle Bomb
- N. . . H-A
- Moonsault Body Press: ■+● 6→+■+●
- · KUMA / PANDA
- Fatal Wind: ...+A+X+
- Rolling Bear: +, *, *, *, *, *, *, *, *
- Salmon Hunter Claw: ◆, ◆+▲+#*
- Deadly Claw: ++ ++
- · YOSHIMITSU:
- Sword Impale: ...
- Death Pose: ✓+□+△
- Moonsault Slayer: | > +
- Wood Cutter: *+11.
- Harakiri: ♦ +E+•
- Sword Slice: 1+1
- Deathcopter: #+ +
- Cyclone Lift: ↓+□+▲
- Sword Flash: E+0
- . LING XIAOYU:
- Phoenix Strike: -+ +
- . JIN KAZAMA:
- Eighth Gate of Hell: S+S+A
- . HEIHACHI MISHIMA:
- Demon Tile Splitter: ↓+■+●



























→Trucos El Retorno del Rey Anillo tiene truco



Para ser el Rey de los Hombres y destruir el Anillo Único, te conviene ser invulnerable y tener todas tus características al máximo, así como contar con varios aliados extra



PERSONAJES

invisibilidad, mientras que la de Faramir es aumentar durante unos instantes el daño que inflinge a los enemigos y la velocidad

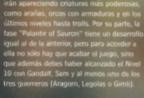
FASES SECRETAS

Al acabar el juego por primera vez, se



con la que alcanza el modo Perfect.

· Palantir de Saruman



· Palantir de Sauron Es tan difficil que hace que Pal

trolls. Para superarlas, más vale que utilices -En las rondas con arqueros, elimina a unos cuantos con tus proyectiles y colócate de que no puedan darte con sus flechas. -Para sobrevivir cuando te enfrentes a guerreros con escudo, usa el E para parar todos los golpes que te lancen, y respond con A para romper los escudos. Ni se to ocurra lanzarte a la melé y no parar ataques, porque estarás perdido -Aunque sea difícil, intenta que no te rodeen, sobre todo en los niveles finales. cuando te las ves con enemigos poderosos como orcos con armadura. Si no hay arqueros, corre por el escenario hasta que estés en una posición cómoda para atacar Al final de cada ronda, aparecerá una pucion de vida en el suelo. Ni que decir



algunos enemigos dejan también pociones. Los trolls son menos fieros de lo que parecen. Si puedes, pillalos por la espalda y en unos pocos mandobles estarán muertos.

MATERIAL EXTRA

witness coher of decreasely and home anterior videos sobre el desarrollo del julgo, em esta

- Prólogo: Transporter donde consegui logo: "Diseños artisticos para ta
- película" y "Los Hobbits en el juego" Camino a Isengard:
- "Entrevista Christopher Lee".
 Minas Tirith En lo alto de la Muralla:
- · El Camino del Muerto: "Diseños artísticos"
- La Puerta del Sur: "Producción"
- . Huida de Osnifiath: "Entrevista Sean Astin". · La quarida de Ella-Laraña:
- · El Monte del Destino: "Entrevistas a Billy

TRUBBS

istos trucos sólo pueden activarse cuando se Ian finalizado las 12 fases del juego. Para ello

pausa el juego, mantén pulsados L1, L2, R1 y R2, e introduce estas combinaciones (las

- Recuperar Vida: 🔳 🗒 🕠 🔘
- Modo Perfecto: ↓ ▲ ×
- Todas las mejoras: • . . Proyectiles infinitos: ■ ■ ↓ . ●
- Invuinerable:

•Mode indicador de objetivo:

Compañía EA Games | Género Acción | Textos: Castellano | Voces: Castellano | Jugadores: 1-2



Review Play2Manía nº 58























ara corregir el derrape una vez
as de la curva y evitar un trompo,
contravolante girando la dirección
a colado contrario del derrape
a que consigas recuperar el connormal del vehículo.

copiloto bido a la multi

bebido a la multitud de curvas ciegas que encontrarás en algunos circuitos, que no conoces el terreno y a la gran velocidad a la que circulas, nece-sitas prestar mucha atención en todo momento a las indicaciones que te da-

- información más importante que ará en cada tramo es la dificultad
- cada curva.

 Un grado 6 es un giro muy abierto e apenas requiere tocar los frenos al volante. Sin embargo, una curva volante. Sin embargo, una curva rafficultad 2 u orquilla de 180º te

co espacio.
El color del indicador de la curva
e aparece en pantalla es otra indición muy importante. Si es blanco
gnifica que no hay ningún riesgo.







cambios y por último la carrocería. Lo mportante es arreglar primero de dantro para fluera.

• Sufrirás una importante penalización de tiempo si sobrepasas los sesenta minutos mientras arreglas tu vehículo. Siempre es mejor completar os tramos con el coche dañado que sufrir semejante castigo insuperable.

→ CONTROL DE LOS TIEMPOS

Aunque debas seguir el ritmo de carrera más rápido que puedas, muchas
veces conviene saber los tiempos que
hacen tus rivales, y en especial tu
principal rival: Colin McRae.

- Observa en todo momento el tiempo que te marca el indicador situado en la parte superior derecha de la pantalla. Es una referencia muy importante que no puedes perder de vista.
 Si estás en primer lugar, este tiempo indicativo no aparecerá.
 Una buena estrategia es permanecer en segunda posición en los rallies que sean muy disputados para tener controlado a McRae y aumentar el ritimo al final para superarle.
 Si sabes que aventajas a tus rivales en muchos segundos, puedes especular un poco con el resultado y reducir de esta forma tu ritimo para evitar un contentrafico accidente.





→ MEJORAS EN EL COCHE
Al finalizar cada rally tendrás que superar difíciles pruebas para conseguir las mejoras mecánicas que harán que el rendimiento de tu oche sea mucho mayor en cualquier competición en la que participes. Aprovecha las dos oportunidades que te darán para competenda cada competenda cada competenda cada competenda cada competenda co

- AMORTIGUADORES

 Supera la parte final del tramo 4 del rally de Finlandia en el tiempo marcado para conseguir unos buenos amortiguadores que absorban las irregularidades de las pistas.
- Conduce siempre lo más rápido que edas, pero evitando caer en los pro-nciados surcos que hay alrededor
- celera a tope en los saltos para er que los niveles de los amorti-dores lleguen al máximo antes de
- ntrola las caídas de los saltos y alos con la orientación adecuado trazar las curvas que pueda ha-

NEUMÁTICOS · Supera un tramo o de los rallies de





máticos estupendos para conduc superfícies como gravilla, nieve o

a derrapadas exageradas en s curvas cerradas que encon-irando al máximo el volante en

• Para detenerte a tiempo en la zona señalada de la recta, antes de que se acabe el tiempo, debes hacer una gran salida y conocer el instante justo para frenar a fondo.

Para no derrapar al comienzo de la

prueba y perder importantes décimamentén las revoluciones en los 3/4 del marcador y acelera a fondo cuando den la salida.





ado en la parte

trarás girando al máximo el volante cada ocasión. Aprovéchalas bien, ya que aunque dispongas de mucho tie po para superarias, la mayoría de la curvas no te servirán para aumentar demasiado los niveles, tenlo en cuer ta a la hora de conducir.

• Para calcular el lugar exacto de fre-nado para detenerte en la zona roja, tienes que tener muy en cuenta la ve-locidad a la que circula tu coche, ya que un ¼4 necesita mucho más espa-cio para detenerse que un ½2 en la misma prueba.





• Esta prueba se desarrolla en un ta-ller y deberás manejar con tacto la marchas de tu coche y permanecer en las revoluciones indicadas durante unos instantes. El premio merece la nego a la esfurga. ena el esfuerzo. Para subir y bajar marcha usa los otones R1 y L1.

Para aumentar las revol stick derecho.

Cambia a una marcha superior cuando la aguja del cuentarrevolucio-nes esté cerca de la zona roja.
 Frena cuando tengas que reducir de marcha para evitar perder tiempo.

+LAS DISTINTAS CATEGORÍAS

Antes de competir en el campeonato, tendrás que elegir el tipo de coche que deseas manejar entre las tres categorías distintas que te ofrecen. Categorías distintas que te ofrecen. Cada una tiene sus peculiaridades, virtudes y defectos propios. Por tanto, elige un vehículo teniendo en cuenta siempre tus habilidades.









TECLADO RATÓN

MULTITAP HEAD SET

HEAD SET

Suda Podra

Langue:

Romero's Hearse:

R2 4 R1 L2 + R1 L1 +

Sabre Turbo:

L2 4 L2 L2 x R1 L1 +

Camion de la basura:

R1 0 R1 + + + R1 L2 +

uicidio: + L2 + R1 + - R1 L1 L2 L1
isminuir el nivel de bisqueda:
R1 - R2 + + + + + +

n montón de amero gratis: R2 L1 L1 ← ↓ ← ↓ ← ↓ → †

v juego estra com liblico n° 1: 2 + + + + sca:

pro usspegador
no Li L2 R1 R2 R2 R1 L2 x
no Li L2 R1 R2 R2 R1 L2 x
no Li L2 R1 R2 R2 R1 L2 x
cxpioten todos les coches: L2 R2
L2 R2 x x x L2 L1
L2 R2 x x L2 L1

Conductr on langue:

R1 L2 L1

Mas agare: R1 L1 R2 L1 - R1 R1

Tiempo de juego acclerado:

L1 - L1

L1 - L1

































ón sobre ruedas THE

Play2

→Trucos GTA III

o de convertirse en un mo que nada mejor que segui einta metros de altura nos ha pillado de improviso ejos para acostumbrarnos cuanto antes.

Play2



BATALLA FACILMENTE

TRAJES

- DESBLOQUEAR IVELES

- - de batalla (Battle To uear este nivel.

- - es de batalla (Battle eguir desbloquear es-





Review Play2 Guía en Play2











































Review Play2Manía no Guía en Play2Manía no

nº 54



pantalla de selección de person manten L1 +L2 +R1 + R2 rder: , A, X, E,

Jake X, A, A









Los raperos también saben pelear, y en este juego lo demuestran con creces. Pero si quieres pelear vistiendo lo último y saber cómo derrotar a tus adversarios, sigue leyendo



Evita derrapar en exceso para evitar deceleraciones bruscas y ejecutar una conducción clásica en la que frenar antes de las curvas.
 Aunque el Wolkswagen Golf sea el coche más potente de todos su control no es bueno, por lo que te recomendamos el Fiat Punto.

Para evitar los trompos continuos, suelta el acelerador en el recorrido de las curvas y usa el contravionalente en su lugar para conseguir corregir la trayectoria.

Sé prudente en la conducción, ya que las velocidades extremas hacen que un golpe con cualquier obstáculo sea fatal.

Si quieres convertirte en el mejor piloto de rally, más vale que entrenes duro. Y es que nosotros no podemos hacer que seas más hábil al volante, sólo podemos decirte cómo reaccionar ante cada situación y avisarte con tiempo de los peligros que vas a encontral

EL MANUAL DEL CAMPEÓN DEL MUNDO

 Sólo para pilotos realmente exper-tos que sepan lo que se traen entre manos, debido a su tremenda poten-cia y complicado control. GRUPO 2 Tienen tracción 4x4 y están equipados con motores potentes
Son los modelos más adecuados para realizar grandes derrapadas en la grava y en el hielo.

Aunque todos los coches son casi incontrolables evite el Lancia 037, ya que es el menos potente y encima es de tracción trasera, lo que lo convierte en el modelo más difficil de manejar. SECRETOS Y EXTRAS 507

COCHES EXTRA

upera los distintos campeonatos si juego para obtener los siguien-s premíos:

CAMPEONATO X4

Normal: eugeot 206 (segundo puesto). eugeot 205 116 Evo 2 (primer pues

→ MÁS MODOS DE JUEGO
Para competir en las modalidades
"rally" o "etapa" compite en cualquier campeonato para abrir tramos

→ ABRIR EL MODO EXPERTO Supera en modo normal los campeonatos X2 y X4.

olkswagen Golf (primer puesto). troën 2CV Sahara (segundo puesto). **Avanzado:**

Lancia 037 (primer puesto). Mitsubishi Pajero (segundo puesto). Subaru Impreza 22B Sti





(para ello tienes que superar pri ro el cuarto rally).

Aunque todos los secretos se puedan sacar ganando los campeonatos, también podrás darte de alta en la página oficial de Codemasters para conseguir los códigos en el apartado "Secretos" dentro del menú

tos consejos:

• Debes tener en cuenta el ángulo de la curva y la superficiae.

• En superfíciae securridizas (gravilla, nieve o hielo), debes tomar las curvas con un gra der principio a fin y jugar con el contraviolnite a la salida.

Saber frenar y derrapar con la in-tensidad necesaria en cada mo-mento es imprescindible para evi-tar salidas de pista y conseguir

→ TRAZADO DE CURVAS
Aquí es donde realmente podrás
demostrar tus dotes al volante y
apurar unas cuantas décimas al
crono. Para que puedas hacerlo
sin problemas, ahí van unos cuan-

caracturate practy consequent blenos tiempos.

Deberás frenar siempre con an telación en las curvas en las que copiloto indique peligro o sean m cerradas. Además, realiza un de-rrape si la superficie te lo permite para agarrarte mejor a la carrete para agarrarte mejor a la carrete ra. No obstante, ten en cuenta que un destizamiento lateral muy exa-gerado hará que tu coche frene e cesivamente en superficies como

en toto momento.

• Es mejor perder unas décimas por ser prudente que arriesgar en zonas muy complicadas. Si tienes mucha suerte, puede que no choques con nada y sólo pierdas unos cuantos segundos... que pueden acabar decidiendo un rally.

• Si impactas con un árbol o roca que haya en los márgenes del sendeno, lo más habitual, causarás daños al coche que podrían obligante a abbandonar.

• Lo daños más normales son el

En superfícies como asfalto, gra illa pesada o barro realiza una conducción normal, evitando los prandes derrapes que frenan el

CAMPEONATO GRUPO B Audi Sport Quattro (primer puesto).

→ MODO EXPERTO
Grupo B con 2 coches y modo espejo

Lancia Delta Integrale (tercer puesto).
Ford Escort RS 1600 (tienes que superar primero el cuarto rally).

• Avanzado:
Ford RS 200 y Ford Transit Rally Van MGC Sebring Special (tienes que perar primero el cuarto rally).

CAMPEONATO X2

Lo daños más normales son el urbo y la caja de cambios (pérdida e potencia) o los ejes (tu coche er irá de lado.). Si la glope es de-nasiado fuerte, puedes causar se-nos daños en la refrigeración, ha-iendo que el coche se cale

in embargo, en grava, nieve o h), esta técnica te ayudará a rea ar una trazada muy rápida y ah

Joure.

Apura las curvas por el interior,
fempre que tu copiloto no te adierta de algún riesgo y el trazado
e lo permita. Aunque tus neumátios no sean los más adecuados
ara la superficie que rodea la
pista", ganarás décimas.





40 mpoonato



MULTITAP HEAD SET

TECLADO RATÓN

 Aunque resulten enormemente mo-lestos, no desperdicies munición en los caballeros con armadura.
 Sólo consegurás detenerios durante unos segundos, y esas balas pueden hacerte falta después. ales, te restarán bastante salud, algo ue no te puedes permitir.

Mucho cuidado con las caídas

- Siempre que puedas, procura pi-llar a tus enemigos por la es-palda y por sorpresa. Ahorrarás munición y te evitarás algún rasguño.
- Salva la partida a menudo, so-bre todo antes de saltos delicados o enfrentamientos contra enemigos de cierto calibre. Ante los enemigos más duros no escatimes balas. Usa las ame-tralladoras a diestro y siniestro.
- Manejando a Kurtis, encontra rás menos munición y botiquines.
- Si Lara te dice que no puede hacer algo por falta de fuerza, busca por la zona algún bloque que arras-trar. Ese ejercicio servirá, normal-mente, para incrementar esa cualidad.
- túnel inundado de agua es perder la orientación, Busca detalles a tu alrededor que te guien y lleven directo a las bolsas de aire.
- Si ves cómo Lara se precipita al vacío, pulsa # para que si hay ocasión se enganche de alguna de las cornisas o bordes que encuentre. En las zonas protegidas por trampas como estacas o agua hirviendo. Piensa antes de tirar de una palanca o pulsar algún botón.

Segundos el muero, pero no te confí-Segundos más tarde se levantará scalará algunas de las paredes del into para desaparecer durante s segundos de tu vista.

Kurtis lo remate. Por cierto, encontra-rás algo de munición y un boti-quín en los rincones. Para acabar, tira de la palanca que hay en el arte-facto del fondo.

Procura retroceder y esquivarla en todo momento. Saca la pistola y apunta al feo careto de Boaz.
Tras unos cuantos disparos, se parará
y los 4 orfificios o cápsulas que tiene
en el costado (dos a cada lado) comenzarán a expulsar un dañino líquido

r a Boaz y dispárale



menzarán a expulsar un dafilno líqu verde. Encañónala desde uno de su lados y apunta a cualquiera de lados y apunta a cualquiera de lados y apunta a cualquiera de las cápsulas (puedes cambiar de objetivo pulsado el para disparar hasta que revisado el para disparar hasta que revisado.

on sus garras, con unos chorros de quido que salen de su cola, pero qui uedes esquivar con facilidad si no



dejas de moverte. Una vez acabes con su "cuerpo serrano", de su interior surgirá la auténtica científica de la Cabala. Esta especie de humanoide con forma de insecto no te causará problemas. Limitate a disparar y a moverte de lado a lado hasta que acabes con ella.

Lara permanece atrapada dentro de un circulo de energía que la impide moverse con libertad. Nuestro archi

nemigo, mientras tanto, nos atacará desde el exterior, donde no puede ser alcanzado por nuestras balas.

Mantén siempre el arma desenfundada, y aque te facilitará enormemente el localizar a turvial en todo momento Al principio se limitará a lanzarnos proyectiles de energía y llamaradas de fuego. Unos ataques realmente fáciles de esquivar ya que podrás evitarlos saltando o simplemente agachándote del todo (con \$\times\$ \text{y L2}\). Tras varias ráfagas, Eckhardt se "liará" a invocar a clones suyos en tres puntos distintos del circulo de energía

de energía.

Cuando los tres estén completamente formados, correrán hacia el interior de la circunferencia en la que estás en línea recta para fundir se nuevamente en un solo Eckhardt. Para esquivarlos, simplemente, aléjate de su trasimplemente, aléjate de su tras





Una vez aparezca en el centro del círculo, espera a que el aura roja de su alrededor se difumine para liarte a balazos con el mientras trata de alcanzarnos con un nuevo

trata de alcanzarnos con un nuevo ataque energético (muy fácil de esquivar). El jefe de La Cabala caerá sobre sus rodillas y podremos acercarnos para clavarle uno de los 3 fragmentos del orbe. Luego repite a misma estrategia dos veces más.

A la dierecha encontrarás una columna con un interruptor que has de pulsar. Esto hará que se extienda una escale-rilla al otro lado de la sala y que lleva a la pasarela superior. beremos llegar hasta el Dur-miente. Corre hacia el cuerpo de Echhardt y recoge su guantelete del suelo, mientras esquivas los rayos de energía del Nephilin.

a la pasarela superior.

A partir de aquí sólo tienes que limitarte a esquivar los ataques de Karel mientras asciendes por dos escalerillas más hasta lo alto de la estructura.

Busca la pasarela que lleva hasta el Durmiente y acércate a él. Con una tremenda escena, todo acabará tan rápido como empezó. Lástima que esta paz vaya a durar tan poquito...

Bueno, aunque después todo, ya has



JEFES

Después, sal pitando de ahí por el mismo sitio por el que has llegado.

a conseguir la preciada Pintura icura, tendrás que vértelas con el ectro que la vigila. alrededor hay una serie de **esta**-

rle, mientras vigilas tu nivel de sa-d y **nunca le des la espalda**. s ráfagas son bastante difíciles de

Viper que ha dejado tirada y la munición. Sal por la puerta de la izquierda y ya en el pasillo, arrástrate debajo de los sensores láser que hay a la derecha (A y L2). Una escena te mostrará cómo salta por los aires la escalera que lleva a los pisos inferiores, pero no tendrás problemas para saltar hasta el piso bajo evitando las llamas. Alí fiba yun botíquín y dos cargadores bajo la escalera. Sube por la escalera al piso superior y avanza por el pasillo a toda pastilla con la ametralladora en las manos. Al fondo verás al Limpiador y unos sensores unos metros delante de él. Corre y salta sobre ellos mientras aprietas el gatillo sin parar.

uas en las que aparece y desaparee una luz azulada muy rápidamene. Dicho destello no es sino el
misterioso cuadro que buscas, pero al
acercarte a el desaparece y cambia de
"manos". Saca cualquier arma que
lieves (las pistolas irán muy bien) y
dispara como un loco al especdispara varios balazos, se quedará O. Tras varios balazos, se quedará trificado durante unos segundos, al ual que la pintura, así que guarda el ma y búscala rápidamente. Cuando encuentre a tu alcance, sólo tienes

esquivar, aunque si no dejas de correr alrededor suyo no supondrán un gran problema. Descarga toda la munición que tengas contra él y desaparecerá momentáneamente. Busca la puerta de entrada al apartamento y sal al pasillo, Ve a la derecha y entra por la primera puerta a la izquierda.

antras lo consigues, permanece ligido del Vigilante, ya que su conto resulta muy dañino. Si las cosas complican un poco, busca en las escanas de la sala munición y un boquin para aguantar el combate.

Recoge un cargador y de un rincón un botiquín. En ese instante, volverá nuestro "amigo" a través de la pared. Agáchate justo donde estás para que no te cosa a balazos y luego sal de repente y métele una buena rálaga.

Tanto jaleo con este bicho para nada...

Limítate a llenarle de plomo
mientras retrocedes todo el rato
esquivando sus dentelladas y zarpazos. Cuando reciba suficiente daño se

→ PROTO

MULTITAP HEAD SET VOLANTE PISTOLA DIAL M CARD SHOCK 2 (17-48 Kb) Compañía Wanadoo | Gé [[F: K] Review Play2Manía nº 44 Guía en Play2Manía nº 46

8

TB (R) Review Play2Mania nº 41 Gula en Play2Mania nº 58

TARJETA

los budas podrás encontrar los documento en la mesa y a ambos lados del altar. En la antesala, donde estaban las muñecas encontrarás dos partes del Diario de Krine,

Pelicula del 190 37. 7 Cuarto Infantii: Piedra Espiriusal 8. Sala de los Kimonos, Piedra Espirusa 9. Libreria: Fantasma mmovil del Ediro

na vez. Este modo cons

nte na inmóvn de Takamine en el techo. Entrada: Medicina de Hierbas y una Pi









0





















tramp ene To.

→Trucos Project Zero

ución

800

F

a tu miedo Play2

Play2

• Munición infinita: Pausa el juego y pulsa: • L2. 🔳 L1. Select, R2. 🗻 Sel

Pausa el juego y pulsa: ■, L1, ●, R1, ▲, L2, Select, R2.

cabeza de Aqui<mark>les:</mark> GLASSJAW en acaber con os nazis de un fi

nin sud di pero nin subses Whereku cossony as armas de los





→ DINERO E ÍTEMS INFINITOS PARA LARA

→ AIRE INVENUTO
Cuando Lara esté buceando, si ves que
te vas a quedar sin aire, salva la partida mientras te encuentras bajo el agua
y después vuelve a cargar esa misma
partida. El nivel de oxígeno se habrá
llendo a tope. Es un buen truco si no
encuentras huecos para respirar o no
quieres dar rodeos, ya que puedes repetirfo todas las veces que quieras. ias entrar y salir fácilmente y donde sepas que hay dinero u objetos. Si los ogos, sales y vuelves a entrar, verás que vuelven a estar ahí, como si nada. si andas escaso de algo, ya sabes.

ando estés colgando de una cornisa, ntén pulsado el botón **L.1**. Sin sol-lo, pulsa hacia delante con el stick. a hará el pino y se pondrá de pie so-Pausa el juego, pulsa y mantén R1 + L2 + R2 + A + © y desbloquearás la opción "Ver Créditos" bajo la opciói "Salír del juego". PASAR DE NIVEL

→ VER CRÉDITOS

Puedes usar este truco en cualquier nivel excepto en el primer nivel, Las Callejuelas de París. Puesta la partida y mantén presionados los siguientes botones durante unos cinco segundos:

L1 + R2 + ↓ → △. Después, suélta-

is y pulsa rápidamente:

• ★ ★ ★ ★ ★ . En la pantalla
parecerá además de las dos opciones
nteriores, Pausa y Sair del juego, las
pciones Skip Level y Level Select.

En el apartamento de Von Croy se pue-de conseguir munición Rigg 09, 9mm para la Luger de manera infinita. Lo primero des no coger ningún objeto o arma e ir al comedor. En la parte de colocar-abab hay municiones, hay que colocar-se entre el pilar y el jarrón; pulsa X y Lara cogerá las municiones pero éstas no desaparecerah, por lo que si sigues pulsandox Lara las volverá a coger. Repite este truco hay X Lara las volverá a coger. Repite este truco hay de coger. Repite este truco naque eso sí, siempre que no cojas antes otro obje-to, porque las municiones solo apare-cerán una vez.



Disparo acrobático: Con un arma equipada, pulsa hacia delante en el stick analógico izquierdo + @ + R2. Cuando estés en el aire pulsa #.

R.Z. Cuando estisse ne la re puisa #.

• Balancearse en la cornisa: Sube a una cornisa y pulsa †, L.I., L.2, R.I. R.Z. Lara se balanceará.

• Espiar por las esquinas: Estando en posición sigilosa, pégate a una pared y en el extremo de ésta pulsa #. (acción) para asomarte.

• Arrastrarse: Pulsa ▲ + L.Z. y sin soltar pulsa el stick analógico iz-

Voltereta hacia atrás para agarrarse a un saliente: Colócate de espaldas al saliente y pulsa andar + acción.

gico izquierdo para elegir la dirección en la que quieres correr, haz que Lara corra y pulsa y mantén R2 para que haga un esprint. Ien en cuenha que no se puede esprintar en todos los niveles.

• Salto al agua 1.: Pulsa a la vez R2 + Adelante + Salto.

• Salto al agua 2.: Tras aprender a esprintar, camina hacia el botóe de um piscina y pulsa el botón de acción.

• Salto corto: L1 + •.

• Salto imposible:

• Salto imposible:

• Salto imposible:

• Salto imposible:

• Salto de adelante.

• Cambiar de objetivo al apuntar con el arma: E.

pulsa 💠 en la cruceta. • Andar sigilosamente: Pulsa L2. pasar por el inventario



Amgel de la Oscurid

Por fin está aquí. La más grande de las aventureras resurge de sus cenizas cual Ave Fénix. Sin embargo, Lara necesita de tu ayuda una vez más para resolver el misterio que la rodea. ¿Vas a decirle que no?

CROY CONSEJOS DE VON

Presta atención a los co-mentarios de Lara. Habrá mo-mentos en los que te indicará si puede o no hacer ciertas cosas, como saltos, desplazamientos por

No dejes ni un solo rincón por examinar. Hay una gran cantidad de ítens desperdigados por todos lados y muchos pueden pasar inadvertidos por las prisas o la oscuridad.

 No te obceques si das con una puerta que no puedes abrir. La mayoría de las veces po-drás volver a ellas cuando tengas más fuerza o el objeto necesario. • Cuando no sepas cómo salir de algún lugar, **prueba a escalar cualquier tubería, rejilla o pared.** A veces te sorprenderás de las habilidades de Lara.

• Explora tu entorno para familiarizarte con él. Al principio puedes sentirte un poco perdido, pero enseguida te darás cuenta de que las posibles rutas son menos de las que parecían en un

Habla con todos los personajes que te encuentres y obtendrás importantes pistas para seguir avanzando en tu aventura. Luego podrás repasarias tranquilamente si echas un vistazo al cuaderno que llevas encima.



Lara posee una resistencia limitada y una vez agotada te precipitarás al vacío. No te entretengas y estudia el trayecto antes de trepar. Cuidado con las escaladas

Lara posee una con la cocaladas Aunque es difícil perderse, de-berías tomar referencias de los sitios por los que pasas, para no dar demasiadas vueltas.

• Usa la opción de andar continuamente. No sólo ev • Incluso con tipos como Bou-chard, **la amabilidad es im-prescindible**. Cuanto más "polf-ticamente correctas" sean tus preguntas, más información útil conseguirás.

• La capacidad para aguan-tar la respiración de Lara es limitada. Nunca te arriesgues demasiado ni apures hasta el últi-mo momento si no conoces la loca-lización de las bolsa de aire.

• Las altas temperaturas son letales. Evita pasar dema-siado cerca de las llamas o ríos de magma que encuentres a tu paso.

• Ante saltos ajustados, ex-tiende siempre las manos pa-ra que Lara se agarre al borde de la plataforma describendos. • La pistola de descargas es una de tus mejores aliadas. Encontrarás abundante munición y dejará a tus enemigos fuera de combate al instante.









Review Play2Mania nº 48 Guia en Play2Mania nº --



Review Play2Manía nº 44 Guía en Play2Manía nº --

PISTOLA MULTITAP



Estadio Aigen Castle:

Estadio Jungli Canopy

L1, R1, +

Estadio Pacific Avoli:

+, +, +, +, =, ...

Estadio Reactor Core:

+ +, +, +, ...

Equipos alternativos:
Equipo alternativo El Fuego:

Jugadores con caberas grand R1. L1, \(\phi\), \(\phi\)
Más aciertos en los disparos: L1 R1, \(\phi\), \(\phi\)
Proyector de luz infinito: L1. R1, \(\phi\), \(\phi\)
Todos los jugadores:
Modo Película Moderna:
Modo Película Clásica:

der de disparo al maximo: 1, R1, +, + = = irbo infinito pase lo que pase: 1, R1, +, + •

ar con un globo como pelitizado la Rusty; R.I. + †
lota de playa; R.I. + †
lota embalada; R.I. + †
abrza de Remy como pelota;
R.I. + †
Labeza de Rob como pelota;
R.I. + †

te apetece hacer dos los trajes, las sobre una moto, nada mejor ra hacerlo bien a la primera. . OBIG |



→Trucos FreekStyle













dados, pero buscarán a otro y cuando sal-gas luego, no habrá nadie. Al final del pasi-llo, el segundo ascensor te llevará a la segunda planta del sótano. Entra en la últi-ma sala de la derecha forzando la cerradu-ra y dispara al General.

Salta a la otra sala y libera al prisionero. Regresa a la primera planta y huye con él por el agujero de la pared. Recorre las al-cantarillas y abre la puerta con su llave. → MISION 5: INVITATION TO A PARTY

Objetivos

• Elimina al General Zhupikov.

• Roba el maletín.

JAPÓN

que abre la puerta trasera de la embajada, enfrente. Coge tu equipo y entra por la puerta para ir al garaje. Atraviésalo y en la cocina, coge la copa de champán y llévase-la al General (ponile veneno cuando nadie te vea). Estará en la fiesta, pero de vez en cuando irá a su habitación. Hay dos cajas fuertes y el General puede estar en una u otra: si al mirar el mapa ves que la caja está abierta, ve allí. Habrá dos tipos en la sala. Elimínalos y coge el maletín. Ponte un traje de guardaespaldas y ve al muelle.

Dentro, hay unas cajas y sobre ellas, una bomba y un mando para activaria. Sal, co-loca ahora la bomba en el helicóptero y vuelve rápido a la primera habitación, la que tenía el suelo de madera.

Cruza la puerta láser por la que antes no podías pasar y baja al último pico, a una especie de museo. Coge la pistola con silenciador y el control de misiles. Sube al tercer piso. Busca los ordenadores y pulsa

activa la bomba con el control remoto y quédate para contemplar el espectáculo

Play2

• Elimina a Hayamoto junior. →MISIÓN 6: RACKING HAYAMOTO

conjenzas tras una gran roca. Ve por la de-conjenzas tras una gran roca. Ve por la de-conjenzas tras una gran roca del estaurante. Hay dos puertas: una frente al ardin y otra a un lado. Espera un poco y de a segunda saldrá el cocinero. Usa el cloro-ormo, ponte su traje, y entra en la cocina. In la primera puerta de la derecha, corta el rescado que verás sobre una mesa. Sal y artira en la cocina. Hay un plato en el extre-no izquierdo de la mesa grande. Pon el rescado y el transmisor en el plato y espe-a a que se lo lleven. Sal por donde entras-e y espera. Te dirán que se ha colocado el ransmisor y que Hayamoto ha fallecido.

bjetivos
Encuentra el pasadizo secreto.
E a lizquierda pegado a la pared de roca.
I camión estará más allá. Coge el equipo y
e a la caseta de madera. Baja por las ese a la caseta de madera. Baja por las es-VIISIÓN 7: HIDDEN VALLEY

Vuelve al camino y entra en el castillo. Sube las escaleras, gira a la derecha y apaga el generador. Diana te llamará para que entres en el castillo. Pero no entres por las puertas: hay ninjas asesinos. Sal y da la vuelta a las murallas. La entrada está a la izquierda. Unas barreras de rayos bloquean la siguiente puerta. Awanza hacia el sur. Usa la ballesta u otro arma silenciosa para eliminar a los guardias y toma sus ropas. Sigue por la orilla que está un poco elevada. Diana te confirmar á la posición de los generadores (puntos azules en el mapa). Por esta orilla, llega al generador, afuera del castillo. No te acerques: a una distancia media, intenta acabar con los francotiradores en las torretas. Son peligrosos, pues te alcanzarán en la cabeza a las primeras de cambio. Junto al generador, entra en la zona vallada y apaga el interruptor.



Objetivos

• Entra en el castillo sin ser visto.

• Desactiva la alarma. Entra en la parte de atrás del primer camión que baja: recorrerá el túnel y parará fuera, junto a la salida. Baja y ve a la puerta. → MISIÓN 8: AT THE GATES Encárate a la derecha, a la pared de made-ra, y abre una puerta oculta junto a la an-torcha. Cruza la sala y sal por la puerta a la izquierda. La siguiente puerta está enfren-te, pero antes, atraviesa rápido un tramo de patio con francotiradores. Sube las es-caleras y entra por la entrada de arriba, flanqueada por dos antorchas.

Objetivos

Elimina a Hayamoto.

Asegura el control de los misiles.

Escapa del castillo.

Atraviesa la puerta de madera a la izquierda. Sube las escaleras y entra en la habitación cuando el guardia se dé la vuelta (mira en el mapa, o por la cerradura). Déjale K.O. y habite con su ropa y su arma. Al pisar el suelo de madera harás ruido, cuidado. Elimina a los guardias, baja la escalera, y entra por la puerta de madera que hay junto la las escaleras. Atraviesa la siguiente puerta. Verás una tarjeta que abre las barrearas da láser una homana alumase en-



→MISIÓN 9: SHOGUN SHOWDOWN



Bomberos: no quedará ninguno.

Disfrázare de bombero, coge el hacha y atraviesa los controles de metales (eres bombero y nadie te dirá nada si suenan) y baja en ascensor al sótano, Busca la sala de control. Entra por la puerta y baja hasta el segundo sótano, donde está Charlie, al londo. Cuidado, la sala esté llena de bolsas de patatas que harán ruido, Acaba con Charlie (con el hacha) y wuelve arriba, a la sala de ordenadores. Dispara al ordenador de la izmierda y monta an ol ascensor ruio de la izmierda y monta an ol ascensor ruio de la izmierda y monta an ol ascensor ruio de la izmierda y monta an ol ascensor ruio.



→ MISIÓN 10: BASEMENT KILLING

Objetivos

• Localiza y elimina a Charlie

• Desactiva vigilancia del ascensor
Sal y we al lugar donde está tu equipo. Coge
la bomba y la pistha. En la lavandería pon
la bomba de humo. Ve al departamento de



→ MISIÓN 11: GRAVEVARD SHIFT MALASIA



Objetivos Coloca el dispositivo Encuentra una salida Ve por el pasillo izquierdo a la

THE JACUZZI JOB

Dbjetivos

Elimina a Charlie Sidjan

Roba el dinero y la estatua

Primero, entra por una terraza sin que ninguna amiguita de Charlie te vea: ve por la cornisa agarhado al último batcón que comunica con la sala de la caja fuerte en la que está el dinero. Entra cuando la secretaria se vaya y abre el cuadro. No podrás abrir la caja hasta que no quites los fusibles de la habitación de entrente. Ve all y rompe los cables. Vuelve al despacho y abre la caja. Llamarán a un teorico para que repare los fusibles: espérale y elimínale. Ve a la sala de la estatua (en el mapa, la de más abajo, también marcada). Cógela y visita a Charlie, en al larorari Incorérata





NURISTÁN

→ MISIÓN 13: MURDER AT THE BAZAR

Sube y elimínale antes de que dé la alarma.
Coge el mapa, ponte su ropa y ve al Bazar
por el norte. Acaba con el Coronel y con sus
guardaespaldas y coge la llave.

Pasa por los arcos hasta tu contacto. Coge el rifle y hazte con un traje de soldado. Ve al edificio frente a la mezquita, que tiene

→ MISIÓN 14: MOTORCADE INTERCEPTION

Objetivos

• Encuentra a tu contacto.

• Mata al Khan local.

• Evita a los soldados.

azotea a otra. Cuando las tropas de las Na-ciones Unidas pasan delante de la limusina del Khan, dispara al motor para que se pa-ren y bioqueen el paso unos minutos. El Khan permanecerá en el asiento de atrás del coche. Usa el rifle de francotirador para eliminarle.

Objetivos Elimina a Ahmed Zahir. Obtén el mapa de la localización de las ojivas del lugarteniente. Elimina al Coronel Amin. Obtén la llave del Coronel. En la puerta de más abajo del cuartel está Zahir. Fuerza la cerradura y ojo con los soldados. El lugarteniente está arriba.

VOLANTE BUAL SHOCK 2

teview Play2Manía nº 46

MOVIMIENTOS DE BANNER.
• Movimientos sigilosos:
• Agacharse y andar con sigilo: **
• ingir rendición: Cuando un mulo te de

• Movimientos de combate Gancho: 🖺 🖺 🖪 Derribar: 🕘

la dirección en la cue qui las embesti Puñetazo con Elegancia: Pulsa rápida-mente ■ y 2 veces el siciente di di-racción en la que que ras golpear

oco eretu vo con los grandes. Nanotazo Doble: ■ . ▲ . atada de despeje: ■ . ● . ▲ . Nartillazo: ■ . ● . ■ . arazamiento: P. orápid nent

MULITAP HEADSET

SHOCK 2

(22. K. K. R. Review Play2Manía n° 54 Gula en Play2Manía n° 55

res: 1-4
TECLADO RATÓN

Coger:
Lanzamiento: ●.

Lanzamiento: ●.

Derribo combinado: ■.

Golpe Gamma: ▲.

Rompeespaldas: ▲.

Golpe: ■ (contra eremigos grandes)

Golpe Doble: ■ (carga) (males grande)

der(▲)

• Acaques con salto Aplastador Gamma: * 🗷 (Cargo) Entrada Gamma: *, 🛆 (cargo).

Recoger y arrojar. •

Balanceo hacia abajo:

jojp hacia arriba: •

adarceo hasebali: •

taque aéreo: •

Louerro de la película. NANOMED: video de efectos espec JANITOR: juginás con el Hu'X Glis.

FTEEN

Aplastar: ■ (con objet Balanceo: ▲ (con objet

tes infinitas: GRNCHTR a para bulk: HLTHDSE as fuertes: BRNGITN as debutes: MMMYHLP intuaciones: NMBTHIH met TRUBLYR itea and MNGT potentes: FSTOFRY









Si quic

Sobj Códi

Hulk es una bestia capaz de propinar demoledores golpazos. E tienes que saber cómo usar sus poderes. Y si además te hac Verde GU D →Trucos Hulk

Play

Eso si, para ser efectivo cen falta unos trucos...

0

Play

→Trucos Burnout 2

→Trucos The Mark of Kri

三百万

→Trucos Futurama



* • • • * = = = * • =

× • • = × = = • X . . . X . . . X . . X



田



PISTOLA MULTITAP HEAD SET

Review Play 21/ Guía en Play2M



lindo de su na nota.

Play2

TRUCO

Mine Facility:

.

Temple Courtyard:

R2 Select
Cinco vidas extr
R2 Select
Cargas completa
R2 Select
Cargas completa
R2 Select
Rellenar la barra
R2, + Select
Munición infinit
Salud infinita









































Review Play2h Guia en Play2h





























Cámbiale a un guardaespaldas el traje para acercarte a Guilliani, Acaba con él, coge la llave del sótano y ve allí (por la cocina, o por detrás de la piscina). El tercer objetivo se anulará: el padre Virtorio no estará en la celda. En el primer piso, el guardaespaldas de blanco tiene las llaves del coche. Huye.

→ MISIÓN 1: ANATAHEMA Objetivos
• Elimina a Guiseppe Guilliani.
• Coge la llave de la celda.
• Rescata al padre Vittorio de la celda

dan a los conductos de ventilación y los contadores de luz. Sube a los conductos y bussa la habitación del lider (hay dos policías de naranja). Cuando sepas en qué quirídiano està, baja y apaga la luz. Ponte las gafas de visión nocturna, ve al quirófano y mata al lider con el escalpelo. Sal por las escaleras y ve al comienzo.

SICILIA, MONASTERIO GONTRANNO

es silencioso como una sombra y siempre termina lo que empie. za. A partir de ahora, se convertirá en tu nuevo héroe. Hay rumores de su existencia, pero nadie la confirma; dicen que

y coge el ramo. Entra por la fachada derecha. Busca la caseta con el coche

que usarás para huir.
Entra en la casa por la cocina, en el lateral derecho, llega a la piscina y desde
allí verás a Guilliani, en el balcón. Si no
está alhi, lo encontrarás en la habitación, en el segundo piso.

SAN PETERSBURGO

positiva", dispara. No hieras a nadie más. Ve al metro y escapa. → MISIÓN 3: REUNIÓN EN EL PARQUE KIROV

la otra limusina. Duérmelo con cloro-formo y ponte su traje. Disfrazado, acércate al coche. Pon la otra bomba vete para ver las explosiones.

→ MISIÓN 2: ST. PETERSBURGO STAKEOUT

Ibjetivos Mata al General Makarov. Elimina a Igor Kubasko.

MISIÓN 20: REDEMPTIO GONTRANNO

rda de piano con él. Coge el rifle

→ MISIÓN 18: TERMINAL HOSPITALLY

Objetivos Elimina al líder del culto. Escapa de la isla.

Objetivos
• Coge la llave del lugar secreto.
• Mata a la Dra. Von Kamprad.
• Esconde el cuerpo de la Médica.
• Evita las bajas civiles.

s a la playa y ve al desagüe de la iz-rrda. Espera al de la ronda y coge su e. Entra y baja hasta el extremo sur, de hay unas escaleras. No subas por

Elimina a los matones.
 Salva al padre Vittorio y acaba con Sergei.

lay veinte matones, cuatro fuera de la ajesia. No tienes armas: ve a la cabaña e las armas. Entra en la iglesia por el asadizo cerca de tu cabaña hasta las es

MISIÓN 17: 1E DEATH OF HANNELORE

tos en una piaza de mercado, y aparecerán unos puntos amarillos en el mapa.
Uno de los asesinos estará abajo y otro en un balcón (sube a través de las tiendas abiertas). Acaba con ellos, fotografíalos y dale las rótos a Smith. Te dirá que la salida está en una tienda de alfombras. Objetivos

• Reduete con el contacto.

• Encuentra al agente Smith.

• El Agente Smith debe vivir.

• Elimina a los dos asesinos y fotografía sus cuerpos.

• Dale las fotos al agente Smith.

• Dale las fotos al agente Smith. iente (coge la escopeta, pero que no la an). Te dará nuevos objetivos y una cá-ara de fotos. Los asesinos han sido vis

cada con un círculo rojo: arrástrala el medio del hall para que no te vea ie. Después regresa a la playa, donde nenzaste el nivel, por las alcantarillas.

o en el balcón, ve a su escritorio y echa veneno en el agua. Espera a que lo be-a y muera. Corre a esconderla en la sala

INDIA



→ MISIÓN 15: TUNNEL RAT

Objetivos

• Entra en la base.

• Elimina a Yussef Hussein.

• Lieva el cargo a la superficie.
La entrada a los túneles más cercana está más arriba. Y hay otra más lejos, más directa. Hazte con un traje de los guar-









FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2 P121/2 Nº21

nzarte a boda













































































Físico: los objetos que lo mejoran son: máquina de ejercicios, cinta de andar y piscinas dispo-nibles en el modo

EL PRIMER EMPLEO

los que puedas para ampliar tus rela-ciones sociales; llegado el momento, sólo podrás evolucionar en el trabajo si has conseguido tener un número determinado de amigos. Como llegará un porposta de la posta de a más determinado de amigos. Como llegaro un momento en el que no queden más vecinos por conocer, lo que tendrás que hacer será crear nuevas familias numerosas para ampliar relaciones sociales, ijComienza lo bueno!!

EMPIEZA EL JUEGO para la tercera tendrás que esperar a que aparezca el chaval que reparte los periódicos (suele llegar antes de las 9:30 de la mañana). Estaría bien si consigues rellenar dos casillas de aprendizaje de ambas materias (Cocina y Mecánica).

En el primer día en el barrio, lo normal es que aparezcan los vecinos para darte la bienvenida. Saluda a todos que emplearas algo de dinero para colocar l'ámparas de pie y apliques para las paredes y conseguir una iluminación aceptable dentro de la casa. Una vez que tu Sim empiece a trabajar y disponga de más dinero para gastar, compra objetos de decoración, como dros. Así aumentará el parámetro Habitación de tu Sim. Tampoco ta olvides de los accesorios que te ayudarán a mejor tus apitudes, como máquinas de ejercicio o un tablero de ajedrez. Y también hay que divertirse...

































Si vas a ponerte las mallas de Spiderman, será mejor que abras todos los niveles, los movimientos especiales, los vídeos y alguna que otra sorpresilla mas para poder triunfan

ecretos

de se

elaraña

→Trucos Spider-Man

Play

Play2



SHOCK 2

TARLETA TECLADO RATÓN HEAD SET

TECLADO RATÓN

MULTITAP HEAD SET

PISTOLA

SHOCK 2

Compañía Ac

anía nº 42 anía nº 42-43

mesilla junto a la puerta para el o. Para la cocina, tres muebles

→ EL SALÓN-COCINA: com-pra un sofá de dos plazas (es el más

elevisor en blanco y negro distancia, una mesilla,

agradable para nuestro Sim

→ BAÑO: lo que te

→ DORNITORIO: lo esencial es una cama (individual si sólo has crea-do un Sim) y una mesilla de noche con lámpara.

si encuentras algo mejor. Las ofertas de trabajo aperecen en el periódico to dos los días o en el ordenador. Una vez hayas aceptado una de estas ofertas, un recuadro explicativo te mostrará la características del empleo y el horario → EVOLUCIONAR
EN EL TRABAJO:
Para ascender tendrás que tener claras
varias cosas. En primer lugar el estado
de ánimo; un Sim de mal humor o con
depresión no rendirá igual, así que procura tenerlo contento. En segundo





Eso sí, ten en cuenta tus relaciones con los amigos e intenta no perderlos. Cuando llegues del trabajo, llama a alguno y habla un rato con ellos para seguir aumentando tu popularidad.

VAMOS DE COMPRAS una lámpara para la mesilla, una mesa de comedor (la más barata es la azul), dos o tres sillas alrededor de la mesa y una estantería para aprender → EL PORCHE: estaría bien si de-trás de la casa habilitas una zona para tomar el fresco por las noches, charlar... → OTROS: más adelante, según va-ya avanzando el juego y tengas dinero, podrás utilizar también las escaleras para hacer un segundo piso o la chime-nea para dar un aire aristócrata al sa-lón. Pero esto será cuando tengamos el suficiente dinero ahorrado como pa-ra permitirnoslo, i fiempo al tiempol Escoge un tipo para exterior, como la gravilla, que es más barata, y rodéala por una valla (la bianca te costará menos) si cierras totalmente la zona sólo se podrá acceder desde el interior de la casa, pero si dejas algún "cuadradito" sin valla, los Sims podrán entrar y salir por ella. Usa el mismo tipo de suelo para crear un camino que vaya desde la puerta de entrada de la casa hasta la acera de la calle y otro, si has dejado abierta la zona de atrás, desde el porche hasta la entrada.

ras de juego es conseguir que apren-da a cocinar para que no se muera de hambre, que aprenda algo de Mecáni-ca y que encuentre un trabajo. Para las dos primeras cosas es esencial que hayas comprado una estantería;

Una vez tengas todo listo, ya puedes instalar en la casa a tu personaje. En este momento el Sim no tiene ni idea de nada. Tu misión en las primeras ho-



ad del presupuesto puedes invertir aljo en comprar algunas plantas. Si te
lecides por arbustos o árboles no tentrás que preocuparte de regarlos, pero
o mejor son las flores, aunque necesinen más cuidados. Lo ideal es hacer
ana combinación. El lugar ideal para
colocar los arbustos es entrada de la
colocar los arbustos es entrada de la

→ EL JARDÍN: es un capricho, pero si todavía no te has gastado la

Además, dependiendo de las ventar que coloques, así de clara o de oscuverás la casa al jugar.

Si has terminado de amueblar y te sobran más de 4000, mejora los mue-bles que has colocado. Por ejemplo, pon un televisor en color o mejora la cama o el sofá. También estaría bien

→ AJUSTARSE AL PRESUPUESTO:

→ LAS VENTANAS: si quieres un Sim contento, facilitale la posibilidad de ver al vecindario. Teniendo en cuenta los "cuadraditos" que utilizamos para construir, lo mejor es que coloques una ventana por cada dos cuadraditos. Aunque la sala sea pequeña, coloca al menos dos ventanas.

hacer una puerta trasera para n jardín más adelante.

Escoge la más barata tanto para rada como para las habitaciones s usar el "cerco de puerta sin a" para comunicar el dormitorio baño o el salón con el dormitocuanto a la puerta de salid a que esté cerca de la carr ue no tardes demasiado en

-> LAS PUERTAS: son uno de

三年







os empleos con los ganarás más inero son: encargado del correo en mundo de los negocios, sujeto de xperimentos en el mundo de la cien.

cia, camarero en el mundo del espec-táculo o mascota del equipo en el mundo del atletismo. Si consigues uno de estos empleos al final de tu evolu-ción en el trabajo, tendrás un sueldo bastante respetable.

LA VIDA DE UN SIM Agota la barra de energía mientras te preparas para evolucio-nar en el trabajo. Hasta que caigas rendido de sueño puedes estudiar.











• Antes de ir a trabajar, debes hacer las siguientes tareas: usar el retrete, formar un baño, preparar el desayuno y ver la tele o leer un libro. Para que te de tempo, levafatae unas 4 horas antes de entrar al trabajo.

• Nada más llegar del trabajo.

• Nada más llegar del trabajo.

• Rada más llegar del trabajo.

• Reserva unos co de energía. Bebe café o échate la siesta en la sofá.

• Reserva unos mirutos para hablar por teléfono con los amigos.

Invita a alguno a cenar o a ver la tele de cuando en cuando...





sólo necesitará comer por la mañan. • Cuando seas familia numeros el orden de hacer las cosas es igual. Si uno no tiene empleo, haz que se quede en casa limpiando y aprendien

• Teclado de trucos: Para desbloquear el teclado donde

• Crear el Sim perfecto: Procura que los parámetros de l Sim estén equilibrados y rellena las casillas dependiendo del tipo

Una de curiosidades:
Pide una pizza. Cuando llegue el repartidor te dirá que ha tardado sólo veinte minutos en llegar desde Sim City, que es otro juego de simulación de Maxis.
Compra un Ordenador Marco y haz que tu Sim juegue con él, activando el truco de vista subjetiva. Verás que tu Dersonaje también está jugando a Los Sims en su PC... No sirve de nada, pero tiene gracia.

introducir los trucos, pulsa
L1+R1+R2+L2 en el menú principal. Cada vez que quieras teclear un código, tendrás que volver a sacar el teclado.
Todos los objetos: Freall.
Dos jugadores: Mídas.
Juego Party Motel: Party M.
Modo Los Sims: Sims.
Vista subjetiva: Fish Eye.

UNOS TRUQUITOS Y ALGÚN BUEN CONSEJ

de toda una familia? Ahora puedes. Te contamos cómo triun-far con tus sims en su primer juego en PlayStation 2.

¿Quieres dirigir todas y cada una de las acciones en la vida

DE VIDA

MEJORANDO EL NIVEL

Lo que aumentará el aspecto señorial de la casa Sim es, aparte de conseguir construir un amplio chalet, con un amplio jardín, una gran piscina... con trampolín. Los elementos de decoración son indispensables para aumentar el valor de la casa. Cuadros caros, alfombras, objetos como mácaros, obje Al utilizarlos, conseguirás otros resultados del trabajo que has realizado: cuadros, gnomos o esculturas que podrás vender en el menú del modo Comprar o Construir.

Una cama grande y cómoda hará que la energia de tu Sim au-mente mas rápido, de modo que te harán falta menos horas de sueño y podrás emplear más tiempo en otras

Una nueva estructuración en la casa, habitaciones más amplias y más luminosas y una decoración más cara no sólo harán que baje más despacio el estado Habitación de nuestro Sim, sino que permitirá además demostran nuestro

actividades más interesantes.

• Uno de los objetos que más casillas del estado de Ánimo llenará es el yacuzzi, sobre todo si entras en



El acompañado.
 Para conseguir dinero extra puedes hacer varias cosas. Compra

inas de disco, un ordenador per-nal, un televisor de plasma, un re de pared, un piano... todo hará





→ LA PINTURA: el color d las paredes es tan importante co mo el tipo de suelo. Según el col que escojas, el parámetro "Habi ción" aumentará más o menos. I → EL SUELO: emplea los materiales más baratos: más adelante los podrás utilizar mejores. El tipo de suelo que pongas dependerá de tu gusto, aunque te aconsejamos que uses colores suaves que combinen con el color que vayas a poner en las paredes. Será una buen a opción usar la alfombra azul marino o bereber para las dos habitaciones y un tipo de azulejo para el baño... como el suelo azul linóleo.



va de dormitorio. Esta será la es-tructura básica que podrás ampliar cuando vayas ,ganando más dinero. da. Te aconsejamos la primera op-ción para que puedas crear la casa de tus sueños. Estos son unos con-sejos de construcción y algunas normas básicas a tener en cuenta. Puedes elegir entre comprar un te-rreno vacío o una casa ya construi-da. Te aconsejamos la primera op-

CONSTRUIR LA CASA PERFECTA

o es colocar los muros que delimi-arán la vivienda. Empieza por algo equeño. Construye una gran sala jue sirva de cocina y de salón, un equeño recinto (de cuatro "cua-→ LAS PAREDES: lo primema colocar los muros que delimi draditos") y otra habitación, un porte más grande que el baño, que









TECLADO





Review Pla, 21 Guía en Play2

n° 58

MULTITAP



















11. Cuenta atrás (parte 3)

HECHIZOS DE WILLOW

..

in en la isla (parto 3) massaro se cogerio



Tomate tranquilamente tu martini mezclado, no agit para desbloquear personajes del modo Multijugador metes estos trucos os accesoros extra.

ser el me

Play2

eare



→Trucos Buffy Cazavampiros: Chaos Bleeds ara acabar con todos los varr ntre tus filas, quiénes son tus ete afi estaca



Joss Whedon y/o Chris N



SECRETOS

→Trucos 007 Nightfire





PAUL RICARD Transmisión: 8/9, Manejo: 8/9, Aceleración: 6/9, Frenos: 8/9, Neumáticos: 16.5 pulgadas

JEREZ
Transmisión: 6/9
Manejo: 7/9
Aceleración: 6/9
Frenos: 8/9
Neumáticos: 17 pulgadas

s encontramos con un circuito bas te técnico, en el que debes domini as las facetas de la conducción a

SACHENRING
Transmisión: 8/9
Manejo: 6/9
Aceleración: 5/9
Frenos: 6/9
Neumáticos: 16.5 pulgac

Los continuos cambios de rasante hacen que este circuito parezca una montaña rusa. Memoriza el trazado para conseguir coger bien las curvas ciegas, ya que está será la principal dificultad de este circuito. Cuidado.

DONINGTON
Transmisión: 7/9
Manejo: 5/9
Acceleración: 6/9

renos: 6/9 eumáticos: 16.5 pulgadas



LEYENDA

Frenada suave

Frenada brusca

No frenar

ASSEN
Transmisión: 8/9, Manejo: 4/9,
Aceleración: 4/9, Frenos: 4/9,
Neumáticos: 17 pulgadas

LE MANS Transmisión: 7/9, Manejo: 6/9, Aceleración: 6/9, Frenos: 7/9, Neumáticos: 16.5 pulgadas

El equilibrio en tu moto, la té:ni-ca en todos los aspectos de la con-ducción y la experiencia adquirida hasta ahora, te permitirán lograr la victoria sin muchos problemas.

LEYENDA
Frenada suave
Frenada brusca
No frenar

Pinal P





BRNO Transmisión: 4/9 Manejo: /9 Aceleración: /9

Frenos: /9 Neumáticos: 17 16.5 pulgadas





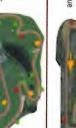
ESTORIL
Transmisión: 6/9
Manejo: 8/9
Aceleración: 8/9
Frenos: 6/9
Neumáticos: 17 pulgadas





VALENCIA Transmisión: 4/9, Manejo: 7/9, Aceleración: 8/9, Frenos: 5/9, Neumáticos: 16.5 pulgadas

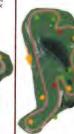


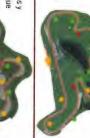


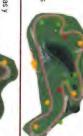


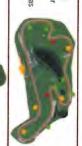


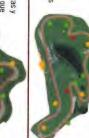






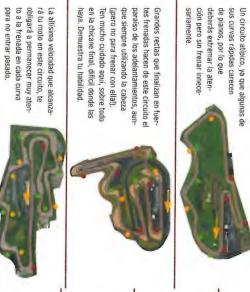












MONTEGUI Transmisión: 8/9 Manejo: 5/9 Aceleración: 6/9 Frenos: 7/9 Neumáticos: 17 pulgadas



MUGUELLO Transmisión: 8/9, Manejo: 5/9, Aceleración: 7/9, Frenos: 6/9, Neumáticos: 16.5 pulgadas

CATALUÑA
Transmisión: 6/9
Manejo: 6/9
Aceleración: 6/9
Frenos: 6/9
Neumáticos: 17 pulgar

Aunque salgas en la última posi-ción de la parrilla, tendrás bas-tantes oportunidades de ganar la carrera, ya que este circuito está plagado de excelentes curvas para



TARJETA

HFAD SFT

MULTIPAC MANAGEMENT AND MANAGEMENT A

PISTOI A

Compañía Tecmo | Géner

· EIRENE: D



HEAD SET

2 Manía nº 48 2 Manía nº 50







0 50

→Trucos Rygar: The Legendary Adventure

ia en la que se basa *Ryg*o ontinuación te mostramo

→Trucos Dragon Ball Z: Budokai

conducción

rio en los "entrenos" libres hasta que conozcas perfectamente cada curva

→ TRAZADO DE CURVAS:

nontados todo lo que a que central nontados todo lo que a alcanzar la victoria, empieza a nacticar estas técnicas de pilotaje:

→ SALIDAS DE PISTA
Cada vez que pises la gravilla, normalmente por ir más rápido de la cuenta,
perderás preciosos segundos que terelegarán a los últimos puestos. Para
evitarte disgustos, especula con la
clasificación general y con tu puesto
en cada Gran Premio para saber si necestlas arriesgar. To aspector mass importante y companied of que debes controlar en la carreria dad al a que debes controlar en la carreria dad a la que debes tomar cada curva. Si tu trazada es demasiado inclinada o rápida perderás muchas deficimas, por lo que debes memorizar los circuitos en los entrenamientos para conocer la velocidad ideal. Mientra strazas la curva, controla tu velocidad apretando y solibando el acelerador para no salirte de la marca oscura del asfalto que indica el recorrido perfecto.

→ ADELANTAMIENTOS

All Impedica to uscaring the processing of the levas delante, ten por seguro que acabarás besando el astálto, lo que te llevará a perder varios segundos. Eso sí, para que eso ocurra el golpe debe ser enorme, así que no dudes a la horra de acercrarte a ellos y producir algún roce para forzar un adelantamiento o echarlos de la pista. proteines due esta maniobra sea más eficaz, aprovecha el rebufo colocándo-te detrás de tu rival hasta que te en-cuentres muy cerca de su rueda. an los "entrenos" oficiales, es real-mente importante hear and bucara salida en cada carrera para colocarte lesde el principio en una posición entajosa. Para conseguirlo, lleva la siguja del cuentarrevoluciones hasta guja del cuentarrevoluciones hasta is dos terceras partes del reloj, man-pala ahí y luego acelera a fondo justo n el instante en que el semáforo se onga en verde. Ni antes ni después.

FRENADA

→ PENALIZACIONES
En el modo Camacana



penalizado con 10 segundos al finali-zar la carrera. Esto te hará perder puestos en la clasificación, por lo que deberás tener cuidado y no cometer un error tan grave.

→ SUPERFICIE HÚMEDA Cuando llueve, el asfalto se hace m

cho más escurridizo e impide a los pi-lotos tumbar por completo la moto pa ra evitar las caídas. Reduce mucho el ritmo de carrera y ten en cuenta que la moto requerirá bastante más espa-

interes in tu mito para alzarle con la inctoria. Cuando no te haga falta, abstente de "toquetear" en la configuración para evidar comportamientos extraños en tu moto. Si aún con todo univeres meterle mano a la mecánica, aplica los cambios con mucho cuidado practica en los entrenamientos para → CONFIGURACIÓN
DE TU MOTO
Sólo si compites en modo Difíc la moto requerir cio para frenar.

ión, bloquea su avance con tu moto. La otra forma es aprovechar la mayor otencia de tu moto en las rectas lar-

MODO SIMULACIÓN

→ CHOCAR CON LOS RIVALES

idaptarte a tu moto.



¿Quieres ser el campeón del mundo de Moto GP? Pues más vale qu empieces a entrenar, porque los retos no son sencillos, ni los riva les se dejan batir fácilmente. ¿Ayuda?, pues claro, aquí la tienes.

LOS RETOS (REGLAS Y CONSEJOS

ra no salirte. La salida es importante: Si

No te arriesgues: Para los s que consisten en tramos lar

is que consisten en tramos largos on muchas curvas, conduce sin rriesgar. Lo importante es acabar n salirte y a un ritmo prudente. Sigue el trazado marcado:

urvas a la perecera del asfalto.
ate en la franja oscura del asfalto.
• Pelea hasta el final: Los retos ado, además de realiza

. Aunque durante las dos vueltas is complicados son aquellos en e debes disputar una carrera itra las leyendas del motociclis

Doohan y compañía te lo pongan di-fícil, no resulta imposible seguir su ritmo. Pelea para mantemente a su altura y, en la diffima cuva antes de líma de meta, colócate por todos los medios en primera posición y tapa con tu moto la trazada a tus ri-

rales a la salida de la curva.
• Disputa un campeonato pa-ra coger experiencia: Como hay

desaffos que requieren un pilotaje casi profesional, completa primero un campeonato para familiarizarte con la moto. Así podrás completar el reto 98.

• Los retos: Aquí tienes los dis-tintos extras que bloquearás al ir completando los distintos retos. Si disponer de un determinado piloto te hace una ilusión especial, ya sa-bes por dónde tienes que empezar.

88- Akw Barros (con moto Honda Pons RC 211V). 89- Dajiiro Kato (con moto Honda Gresini RC 211V). 90- Olivier Jacque. 91- Nobuatsu Auki. 92 al 98- fotos y vídeos.





• En los pisos 5°, 10° y 15° del Dark Re ay encima de u i cajas de made encuentras la f



Este Survival lleno de acción y de monstruos también esconde algún que otro puza de ingenio que podría llevarte horas superar, si no fuera porque la solución esta a

Desenva ma tu espada

→Trucos Onimusha

Play2

→Trucos Stuntman

scenas de

Play2

er un especialista de cine y or eso, será mejor que tom

a de estos trucos y de

-





·SALTO POR RAMPAS

TC:

· ZIGZAGUEAR OBSTÁCULOS

























Review Play2Mania n



MULTITAP

HEAD SET

TARLETA TECLADO RATÓN

章

MULTITAP HEAD SET

TECLADO RATÓN

lay2Manía nº 30 lay2Manía nº 44

- Note2.txt: Nos da un password que más tarde utilizaremos: FROZENFIST.
 Manual 1.txt: Información sobre el ordenador que (teóricamente) estás
- Manual 2: Más datos nuevos so-e el ordenador "virtual" en el que
- Password.txt: Nos muestra en pantalla un par de direcciones de páginas web (reales) que podemos visitar en Internet y donde podremos aprender más sobre los secretos que encierra este fabuloso juego.

TECLEAMOS B:\TOOLS, PERO LA CARPETA ESTÁ PROTEGIDA POR UN PASSWORD BINARTO ALEATO-RIO. UNA COMBINACTÍÓN DE CE-ROS Y UNOS FORMADAS POR CIN-CO CIFRAS. AVERTIGUARLA ES SENCILLO, PORQUE CUANDO INTRODUCIMOS UNA NOS DICEN CUÁNTOS ACIERTOS HEMOSTENIDO (AUNQUE NO SU POSICIÓN EXACTA). CUANDO DEMOS CON ELLA, ACCEDEREMOS A ESTOS COMANDOS:

- Beep: hace sonar notas musical que definimos con los números del uno al ocho (ejemplo: Beep 122331
- **Cheats:** para activar los trucos del ego (ejemplo: 13D2C77F).

CON DIR A:\ TEXT, VEREMOS CUA-TRO ARCHIVOS DETEXTO, QUE HAY QUE LEER CON EL COMANDO

LO TECLEAMOS Y ABRIREMOS EL ACCESO AL DISCO B: ESCRIBIMOS DIR B: PARA VER SU CONTENIDO, Y ENCONTRAMOS VARIAS CARPE-TAS, QUE SON:

- Id (contiene imágenes, como fichas de personajes).
 Guns (contiene imágenes de las distintas armas que aparecen a lo lar-
- View: para ver archivos de imagen (ejemplo: view b:\id\bane.img).
 Virtual: acceso al disco (v;).
 Tracckill: Codigo para resetear un province currelo.
- próximo puzzle.

 Prop: crea un arma en Matrix
 (eiemplo: Drop BLAXXF2).

 Play: para ejecutar vídeos (ejemplo: play b:\textractive tractical en el juego nuevos códigos que podrás encontrar en la página web www.enterthematriygame.com.
- ntiene escenas de vídeo

Ya podemos acceder al disco v., tecle ando simplemente VIRTUAL. Se nos solicitará un password, e introducimos la palabra FROZENFISH. Ahora, contamos con noventa segundos para resolver un puzzle en el que es posible formar tres figuras.

Si formamos la figura BLACK, el puzzle en cuestión se reseteará y habrá que Tools (Incluye más comandos).
 Roots (Incluye nuevos comandos adicionales). CON DIR V:\TOOLS DESCUBRIRE-MOS OTROS DOS NUEVOS CO-MANDOS PARA NUESTRA LISTA:

is formamos la figura BLUE, el siste-na se reseteará (y perderemos lo nackeado), a no ser que introduzca-nos el código Tracekill antes de que se acabe el tiempo.

r último, la figura RED (a la que per-nece la segunda pieza de la primera 3) nos dará acceso al disco v:..

del ordenador virti 0012135550142).

ESCRIBIMOS ROOTSEARCH Y CON-SEGUIMOS EL PASSWORD. ABRI-MOS EL ACCESO A LA CARPETA V:\ROOT.TECLENDO DIR Y:\RO-OTS TENEMOS DOS COMANDOS:

password THISISNOTREAL.

• Dial: para

marcar cualquies

teléfono dentro

l'ordenador virtual (ejemplo: dial

Mail: para leer el correo.
 Portkey: para hablar con Trinity







The Getaway

Play2

MULTITAP HEAD SET I

S DEMONIACAS





ESCRIBE MAIL YTE PEDIRAN UN PASSWORD: THISISNOTREAL, EL SISTEMA TE PREGUNTARÁ SI QUIERES LEER UN MAIL, PULSA Y PARA ENCONTRAR LOS SIGUIEN-

Plav2

TECLEANDO DIR V: VEMOS DOS CARPETAS NUEVAS:

0019495550112 (Desconeciado)
 0017145550187 (Desconeciado)
 0012135550142 (Escucharás un mensaje de Morfeo).

• **0013105550111** (Escriensaje de Trinity).

TECLEA DIAL 0033105550111. TRI-NITYTE DARÁ EL CÓDIGO 942. ES-CRIBE PORTKEY 942 Y CHATEA CON ELLA PARA QUE DESCARGUE EL COMANDO CRACK EN Y-ROOT. TECLEA CRACK 8RAM Y ACCEDE-RÁS AL DISCO RAM:

Trinity (tiene nuevos comandos)

Prog (contiene la instrucción

Sword.dsk).

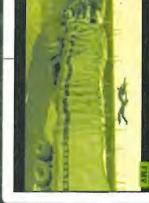
• Bio (tiene un archivo sobre el personaje con el que has jugado).

CON DIR RAM\TRINITY PODRÁS ACCEDER A ESTOS COMANDOS:

Training: Se utiliza para ejecutar los archivos de la carpeta

Handshake: sirve para conectar

Readbio: Para poder leer distintos atos de tu personaje que se encuen ran archivados en la carpeta



na que sobre^{st to}so de Laro. tación de la ^Eisura Astral de las

SALTARSE LAS F

Durantopos del principio p

+, II. O Para saltarte las sec

R3, aunque no podras hacerlo co

* A * A * . . .





La bella en el país de las bestias. Sin duda alguna, vas a necesitar unos cuantos trucos para sobrevivir y, de paso, saber dónde están las cartas del tarot en el juego Gemas

Play2

→Trucos Primal

rucos, retos y piruetas

eguro que no sabias que había tantos skat demas de decirte como sacarlos, también ocultos con los que jugar en *Tony Hawk 4*. lamos unos cuantos trucos más.



e extra de Tran

*

















Empoliate a fondo estos co un montón de items más c Sallos onejas de burro o

Esta guía rápida te servirá para convertirte en un experto pira-ta informático y descubrir todos los secretos que oculta Matrix. Aquí tienes las claves de acceso, ¿estás preparado?

GUÍA DE HACKEO

te.
45160F45: Ningún enemigo te oirá acercarte si activas este truco.

FFFFFT1: Eres invisible ante cualquier enemigo que tengas de

Estos son los códigos que pe desbloquear opciones extra:

 System (nuevos comandos).
 Tools (tiene nuevos comandos).
 Text (tiene archivos de texto). TECLEANDO DIR A: SYSTEM
APRENDEMOS UNOS CUANTOS
COMANDOS NUEVOS: El método para acceder a todos los secretos de ETM reside en un sistema de hackeo al que se puede acceder desde el menú principal. Usando un teclado virtual, investigamos los contenidos de varios discos duros en busca de trucos, curiosidades, videos y secretos tan jugosos como nuevos modos de juego.

FFF0020A: El Tiempo Foco se rellena más deprisa de lo habitual. 69E5D9E4: Tiempo Foco Ilimita-

7F4DF451: Vida ili

do. 1DDF2556: Munición infinita. 0034AFFF: Máxima potencia.

TECLEA EL COMANDO: TRAINING RAM:\PROG\SWORD.DSK (ESTE

13D2C77F: abre la Simul Entrenamiento de Sparks (a Y hay dos muy especiales:

Los elem

un archivo de texto (ejemplo: Read a:\text\note2.txt).
• Echo: Imprime una cadena de Exit: Para salir del sistema de Hackeo y volver al menú principal.
Login: Acceder al disco b:
Reebot: Reinicia el sistema de

...... En la primera puerta Roja encontrarás cuatro minijuegos. Cuando los superes se abrirá una segunda puerta roja con un minijuego más.

TECLEA HANDSHAKEY CONECTA-RÁS CON SPARKS. DESDUÉS DE CONVERSAR CONTIGO, TE DARÁ ACCESO AL DISCO DEL LOGOS. CON DIR LOGOS Y DESCUBRIRÁS DOS CARPETAS.

D5C55D1E: abre el modo de lucha multijugador (que lo encontrarás en

Spark (contiene un nuevo coman do que puedes utilizar en tu intento de asaltar Matrix: Emp).

Art (contiene varias imágenes y seños del juego).

ESCRIBE DIR LOGOS-SSPARK PA-RA REVELAR EL COMANDO EMP EJECÚTALO, Y SPARK TE DARÁ EL MODO DE LUCHA PRA DOS JU-GADORES, QUE ACTIVARÁS EN LA PANTALLA DE SELECCIÓN DE NIVEL CUANDO CONECTAS OTRO MANDO. ¡YA HAS ACABADO EL MODO HACKEOI.

Métete en el modo Hackeo y teclea el comando CHEAT seguido del códi-go que quieras activar.

3.2: TRUCOS Y MODOS DE JUEGO OCULTOS:

En un primer momento, sólo ten mos acceso al disco a: y dispone mos de dos comandos:

EN TOOLS (QUE ABRIMOS CON DIR A:\TOOLS), APRENDEMOS OTROSTRES COMANDOS:

Dir: Presenta la lista de archivos o carpetas de un directorio en concreto (ejemplo: Dir a:).
 Help: Información sobre la uti-

ad y modo de uso de otros indos (ejemplo: Help Dir).



























































































































Review Play2Mania nº 4

PISTOLA MULTITAP

HEAD SET

























→Trucos Virtua Fighter 4 recompe

P

→ DEJETOS IMPORTANTES

• Botella de vino: la encontrarás
al final de uno de los corredores, en
una cesta llena de más botellas.

Mapa: pegado a la pared de la izquierda, hacia el sur.
 Maza: justo a la derecha del mapa, apoyada en un banco de piedra.

Aceite: en el interior de la máquina en un rincón del subterráneo.
 Secador: encima de una silla, en el almacén abandonado.

SUBTERRÁNEO

Cascanueces: en el pasillo sin sa-lida al que llevan la escaleras del sub-nivel 2. No lo despistes, porque te re-sultará imprescindible.

Escopeta: dentro del tren parado del andén 2, hasta el que podrás lle-gar por las escaleras. Un poco más adelante podrás encontrar munición.

Nivel Difficii

Probablemente estés ante uno de los puzzles más dificiles de los últimos tiempos, así que prepárate. Si lees la "carta de amor" que hay justo a la puerta, te darás cuenta que se describe con morbosos detalles la mutilación de una cara. La clave está en relacionar las 4 partes de la cara que destroza (ojo, boca, mejilla y oreja) con el teclado numérico de la puerta. Para ello, tendrás que imaginarte las facciones humanas "pintadas" sobre los botones, y pensar sobre en que lugar pintarias los ojos, boca y demás partes. Tienes que tener en cuenta que el escritor está frente a un espejo a la hora de lelagir entre izquierda y derecha. Siguiendo estas pautas y el orden que se te va dictando, obten-

modo de escudo. Cada tres o cuatro impactos, caerá derrumbado durante unos segundos, momentos que debes aprovechar para asestarle rápidamente un buen espadazo o utilizar en su defecto la maza. Cuando se levante de nuevo, repite toda la acción hasta que caiga de una vez por todas.

Si andas muy mal de munición, puedes probar a sustituir la pistola por la katana, pero correrás más riesgos.

• Gato: en la quinta planta. En los estanterías de una habitación.
• Destornillador: en un extremo del pasillo cerca del gato, sobre unas cajas.
• Dxydol: en el armario que hay en una sala de la segunda planta y desde

ENEMIGO FINAL:

Moneda: en el cuarto piso, en la tima sala. También hay una llave.

Afortunadamente, la forma de eliminario es bastante simple y sencilla: corre en círculos y cuando se pare detrás de ti para soltar la

llas: sobre la mesa, en la quir

en el bar del primer piso,

Ilvida las armas blancas y saca la pis-ola. La principal característica de este uevo contrincante es su velocidad. lo dejará de correr detrás de ti para sestarte unos buenos tajos con unas

→ CBJETOS IMPORTANTES

• Mapa: en la tercera planta, sobre una mesa de cristal a la izquierda.

• Gato: en la quinta planta. En las

Cuerda: en el cajón atascado de una de las mesas de donde cogiste el mapa. Usa el destornillador.

cuchillada letal, da un par de pasos más para buscar su flanco y dispararle a bocajarro. Si le disparas directamente de frente, parafá la bala con sus armas, usándolas a

OFICINAS

Nivel Normal
Verás que necesitas una clave
numérica y que hay una placa
con una tabla de 12 espacios
dibujada en ella. Cuatro de los huecos de esa labla, aparecen marcados indica la tablilla.
or si te has hecho un lío o no te ha
uedado claro del todo, aquí tienes
n esquema muy sencillo: 4 primeros números romanos eñalan la posición, en la habito las camillas necesarias para a clave. **Cada una de millas tiene pintado un** por lo que obtendrás la a de 4 números al ap creciente, las cifras q





3 1 P PUZZLE CAMILLAS

documentos con los que trabajar. En cada una de las camillas encontrarás una nota con un texto sobre un determinado tipo de pájaro y en la puerta del horno, pistas sobre los 4 cuerpos que debes "incinerar". Dichas frases te indicarán, de la ya típica y enrevesada forma, qué 4 pájaros son (y por tanto, que camillas). Por ejemplo, cuando habla del "cazador deseoso", debes entender que te está describiendo un pájaro que ha perdido sus facultades depredadoras, que en este caso es el búho ("que ha olvidado el cielo"). Piensa un poco y obtendrás la siguiente clave: 9271. El objetivo siguiente siendo el misr elegir las 4 camillas (sus núme más bien) correctas e introducir el



PEVE

Ш

		OSIC		I
4		ΙÓΝ	V	T
		DE L		_
5		IS CAN		
6	2	OSICIÓN DE LAS CAMILLAS		П

→ ENEMIGO FINAL:

LEONARD

La verdad es que ninguno esperábamos que tuviese este aspecto ¿verdad? Por suerte, se trata del "jefe" más fácil de abatir de todo el juego por lo que no sudarás mucho.

La mejor arma es la escopeta, aunque puedes usar la pistola o la ametralladora si quieres. Las armas blancas también sirven, pero te expondrás mucho más a los stanues de

En este caso, la combinación adecua-da sería: **7218**, aunque las marcas y números pueden variar de una partida a otra, no así el sistema a seguir (otra posible clave podría ser **1427**). Finalimente sólo tienes que colocar los números de esta clave en la columna central del candado y recoger la llave incinerada que hay en su interior.

El mejor sistema para liquidarlo, es seguir su rastro mientras permanece sumergido y esperarle con la escopeta cargada cada vez que se asome. Sepárate rápidamente de él entonces y espera a que vuelva a salir del agua para repetir la operación. El bicho aguantará no más de 12 impactos (de la escopeta, eso s).

Aparecerás en el lado "normania" de lado "no



OBJETOS IMPORTANTES Mapa: en la sala que encuentra

- entrar en el hospital, justo de frente.

 Quitaesmalte: en la segunda planta, dentro de unas taquillas.

 Cámara de fotos: en el maletín que hay en una cama de la 2º planta.

 Llave escaleras: pegada a la pared de la primera planta. Necesitas

- el quitaesmalte para extraerla.

 Metralletta: tirada en el suelo del pasillo del sótano, a plena vista.

 Lave incinerada: dentro del horno crematorio en el piso B1 del ascensor. Tras resolver el puzzle de las centillos.
- **Bolsa de plástico:** en el cubo de asura en un rincón de la 2ª planta.



O VOLANTE PISTOLA

Review Play2Mania nº 58 Guía en Play2Mania nº 58

7 7 7

→Trucos Pro Evolution Soccer 3

El popular mutante de los X-Men tiene que superar un montón de niveles y enemigos para vencer. Quizás no le vendrían mal unos cuantos trucos "mutantes" como estos.

→Trucos La Venganza de Lobezno



i los trajes: pulsa ▲ . ● . ▲ . ■ . ■ . el menu principal, prisa A. ● A. ■ . ● . L1 + R1. Crás un son

L1 + L2. Olas

ras justo después de derrotarie. MAY MEDUSE: Nivel 5-1. En la cab

JUGGERNAUT: Nivel 1 Stage

OR CORNELIUS: Nivel 4-4. En el

CAROL HINES: Nivel 4-4. En

ADV DEATH STRIKES. Nivel 6

CÓMO DERROTAR JUGGERNAUT

atch: Nivel 1-2. Ten sique buscar jus Iras del camión en llamas que hay en l la grande coo Guatro guardins al final d

Classic Orange: Nivel 2-1, De

T POOR <u>a</u>

Review Play2Manía nº 53 Guía en Play2Manía nº 54

OMEGA RED: Nivel 4-4, Subrela pa sarela de Da lo que en ses que limpia

HEAD SET WULTIAP MULTIAP

TARJETA

Nivel Normal

Lee el papel que hay pegado a la pared de la derecha y se te darán unas cuantas pistas sobre cómo obtener las 4 cifras que conforman la clave que abre la puerta. →PUZZLE NUMÉRICO

Si coges papel y lápiz y le echas un poco de imaginación, no te costará resolver el acertijo. Aún así te damos la combinación correcta, aunque te advertimos que es posible que las pistas que se te dan puedan cambiar ligeramente, ya que las soluciones de

algunos puzzles son aleatorias. Eso significaría que el resultado final no sería igual que el nuestro. En cualquier caso, nosotros siempre hemos obtenido la misma cifra (y hemos probado bastantes veces, creednos).

HOS

SPITAL

TARLETA TECLADO RATÓN HEAD SET MULTITAP







FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2 Play2 NTT

Ta, pistola y metralleta. Las dos pri-meras fases, en las que usarás las armas blancas, la mejor alterna-tiva es golpearla una vez con la katana y correr, para volver a repetir la misma acción de nuevo. Espera a que esté cerca de ti y, cuando se disponga a atarcar, rodéala

y dale de su propia medicina. La cosa cambiará cuando use cualquierra de las dos armas de fuego, ya que tendrás que evitar a toda costa que se aleje de fi. Si consigue situarse a distancia, abriár druego. Busca el combate cuerpo a cuerpo y usa la katana o la pistola.

→ OBJETOS IMPORTANTES

• Zapato rojo: en mitad del escenario que hay en las cercanías del primer tiovivo que encuentras.

IGLESIA

Para sobrevivir al terror de Silent Hill una vez más, sólo tienes una opción: seguir atentamente esta miniguía. Sus consejos son lo único que te salvarán de la locura en la que estás a punto de sumergirte...

Llave de la montaña rusa:
la podrás encontrar en la tienda de
souvenirs. Entre el montón de cajas
que se caen de una estantería.
 Cadena: las verás sin problemas
en las gradas del mencionado escenario (cerca del primer tiovivo), y a
plena vista.
 Cabeza de muñeca: la podrás
encontrar encima de la mesita que
hay justo en el primer edificio que
encuentras, nada más despedirte de
tu amigo Douglas.

→ OBJETOS IMPORTANTES

- Carta "Ojo de la noche": en la capilla de la iglesia.

- Mapa: lo encontrarás en una de las paredes del pasillo que hay después de la capilla.

- Carta "Luna": encima de una de las mesas, al fondo.

- Carta "Colgado": en el interior de una de las cámaras que hay para cadáveres.

- Carta "Loco": dentro del libro en carta "Loco": del libro en carta "Loco"

Echale un vistazo al suelo y verás fichale un vistazo al suelo y verás dibujado un arco a su alrededor y bastante alejado de ella. Quédate sobre él y dispárala un par de veces al torso para que se agache. Sin cruzar el arco, apunta y abre fuego sobre la cabeza hasta que te lance su ataque de fuego: unas llamaradas que surgirán del suelo, pero que esquivarás sin problemas si no dejas esquivarás sin problemas si no dejas

→ PUZZLE DEL TAROT
Las pistas que se te dan variarán
dependiendo del nivel de diffcultad y
te servirán para colocar las 5 cardas
del tarot que hay en tu inventario en
los huecos de la puerta del fondo.
Aquí tienes un par de esquemas de

cómo debes colocarlas:
NIVEL NORMAL

Ojo de noche
Sacerdotisa

Examinal aestantería que hay al lador y luego échale un vistazo a los lomos de los 5 libros. Verás que hay pintados a mano unos números. Para hacer legible dicho código, lendrás que colocar los 5 tomos haciendo que los trazos de los números encajen. Algo que no tardarás en conseguir y que te recompensará con una clave de 4 cifras. Aquí te damos dos posibilidades (5917 ó 2368), pero dada la naturaleza aleatoria de muchos de estos "rompecabezas", es posibile que cambie.

que hay sobre una silla.

• Llave de latón: colgada en una de las paredes de la iglesia.

• Carta "Sacerdotisa": la localizarás en el cuarto de Claudia, en uno

de moverte. Cuando vuelva a erguir-se, repite la operación hasta que caiga abatida después de un buen montón de plomo. Si vas mal de

NIVEL DIFÍCIL

munición, puedes probar a golpearla con la katana cuando agache la cabeza, pero recibirás algún zarpazo.

→ ENEMIGO FINAL: GUSANO

→ PUZZLE SHAKESPEARE
Nivel Normal

CENTRO COMERCIAL

• Llave de la librería: se en-cuentra bajo unas cajas, aunque necesitarás unas pinzas para po-Aparecerá por alguna de las 6 aberturas que hay alrededor de ti, pero la cámara (al girar) te dará alguna pista sobre la que usará en cada ocasión un par de segundos antes de que lo haga.

Mantén siempre las distancias y

bre unas cajas.

• Lejía: en los servicios de señoras, en la pared de la izquierda.

• Chaleco antibalas: en el misecesitarás unas orgas, aunique necesitarás unas pinzas para po- der cogerla.

• Pinzas: en la tienda Helen 's Bakery, Las hallarás justo encima de un mostrador de la tienda.

• Radio: caerá del techo de lei-vador en el momento que te monte se en el y comience a funcionar.

• Linterna: apaga la luz en la habitación al lado de los servicios de la primera planta y la verás sode la primera planta y la verás sode he unas criara. mo lugar que la percha.
• Percha: en la tienda de ropa, estará allí cuando la visites desde dispárale en cuanto asome la boca y hasta que la vuelva a esconder bajo su gruesa piel. Deberías ser capaz de alcanzarle 4 veces cada ez que se asome, así que resisti-á un máximo de 3 ó 4 salidas. demás, si permaneces alejado y no te colocas justo de frente a él,

evitarás que te alcance con alguna embestida, aunque los temblores de suelo que provocará de vez en cuando son imposibles de esquivar (aunque tampoco quitan energía, no te preocupes por eso).

→ PUZZLE SHAKESPEARE Nivel Difficil

• Nuez: en la segunda plata, dentro de una vitrina. • Llave caliente: en las tripas del perro a la brasa que se sirve en el restaurante de la tercera → OBJETOS IMPORTANTES

• Pistola: la encontrarás en la ilenda de ropa, y Heather la coge

L system para content en courge consiste en examinar los 5 tumos (que corresponden a 5 obras de Shakespeare, como Hamlet u Ot-helo) y... lefárblos. Necesitarás conocer detalles de la trama de las 5 obras para relacionar las pis-tas que se te dan en el texto que

anta. **Cañería:** en uno de los rinco-es de la segunda planta del cen

automáticamente.

• Mapa del centro comercial: en el pasillo al que lleva la
puerta trasera de, pinchado en un
tablón de anuncios.

hay junto a la puerta donde se te dan "indicaciones" sobre cómo usar ciertos datos y números. Te damos la clave: 8352.

Detergente: en la panader ero desde el lado "alternativo



01_03_08_11_12 cockadooodledoo PrincessHeart Shut_your_mouth

EXTRAS

Para que Heather cambie de traie, introduce estos códigos en la opción "Traje Ktrta" (respetando las minúscuras, mayúsculas y guiones bajos) y selecciónalos en el inventario. HappyBirthDay

mostrador de la panadería del centro comercial la primera vez que lo visitas (tuando coges las pinzas).

• Sub-ametralladora: con munición infinita. La lallarías en el extremo izquierdo del callejón en el que aterrizas tras saltar la ventana del cuarto de baño, nada más empezar el juego.

• Heather Beam: habilidad de disparar esoltar todas las armas y ponerte en posición de ataque. Heather vendrá con ellos "de serie" al comenzar el juego, tranquillo.

MULTITAP HEAD SET TARJETA TECLADO RATÓN

□,□,+ Manejo de la ki









¿Te has preguntado alguna vez por que los ninas son asesinos tan formidables? Pues porque más de uno tiene estos trucos y ha seguido estas reglas.



→Trucos Tenchu 3



























HEAD SET

















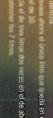




























→ ARMAS ESPECIALES

• Sable Brillante: una espada láser la mar de efectiva. Rápida y letal. La encontrarás en la puerta que hay al final del mismo pasillo donde está la habitación (A3), en el extremo superior. No tienes más que examinar el pomo.
• Lanzallamas: poco dañino pero con combustible infinito. Búscalo en el







1

















partials as those mantis $\mathbf{R}\mathbf{l} + \mathbf{L}\mathbf{l}$ y + , + , + . Crementar objetos $\mathbf{x}\mathbf{l}\mathbf{0}$:

Jan. 0.10 la cara 8 de la banda

En la particità del título, polsa L1. +, R1. +, L2. +, R2. +.

Ossitioguesa L.

.....

echicas



Plav2 →Trucos Resident Evil Code: Verónica X Play2 Puzzles

Staff

Sonia Herranz Directora. Abel Vaquero Director de Arte Alberto Lloret Jefe de Sección Alberto Lloret Jefe de Sección.

Daniel Acal, David Fraile Redacción.

Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.

Lidia Muñoz, Ruth Caravaca Maquetación.

Ana Maria Torremocha, Maria Jesús Arcones Secretarias de Redacción.

Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara,

Mercedes López, Francisco Javier Gómez.

Edita HOBBY PRESS S.A. playmania@hobbypress.es

Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gomez Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos Paola Procell Subdirector de Diserio de Públicaciones de Videojaegos Paol Subdirector General Económico-financiero José Aristondo Director de Producción Julio Iglesias. Coordinación de Producción Ángel Benito. Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón. Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD

Director Comercial José E. Colino Directora de Publicidad Mónica Marin Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña, E-mail: monicas@hobbypress.es. C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid. Tif. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

C/ Los Vascos 17, 2" Planta. 28040 Madrid. Tif. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48 SUSCRIPCIONES

Tif. 806 015 555 - Fax: 902 540 111

DISPAÑA. C/ Drense, 12-13, 2* Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30 Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22 Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 Guintana Normal C.P. 7362130 Santiago, Tlf. 774 82 87.

Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tif. 774 82 87.

México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.

Portugal: Johnsons Portugal.

Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tif. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

Venezuela: Disconti, S.A.

Edificio Blioque de Armas, Final Avda.

San Martin. Caracas 1010. Tif. 406 41 11.

TRANSPORTE: B0YACA. Tif. 91 747 88 00

IMPRIME: RUAN. 28108 Alcobendas, Madrid

Depósito Legal: M-2704-1999

Edición: 2/2004

Printed in Spain

PLAY2MANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos

Publicación controlada por OJD



Hobby Press de Axel Springer

axel springer

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 59

conto máy

Soy la chica de tus sueños

eres conocerme?

Más servicios en www.tu-logo.com

movilconsola

*MÓVILES COMPATIBLES:

tu móvil (letras parte superior*)

 Comprueba que tu móvil tiene WAP y que es compatible con
 Elige un juego y envía un sms al con son la clave (espacio)y el código del juego

Ei: CONSOLATO 1014

B-nokia3100; C=nokia3300; D=nokia3410; E=nokia3510; F=noi Q= nokia7250; R=nokia7650; S=nokia8910; II=siamens c55; T ia3510i: G=nokia 3650: H= nol 00: 0= nokia7210: P= nokia7250



tonns

Envía un sms al 7788 con la clave BTONO

(espacio)marca del móvil(espacio)el código del tono

NOVEDADES	2241 Seg. social / Regalame tu sonrisa, Maria
2308 M people / Dont look any further	2225 Paradisio / Luz de Luna
2304 Dmx / Who we be	2224 Electo Mariposa / Dime donde

- 2307 Jay Z / Hard Knockin life 2222 Pedro J. Hermosilla / Camino de Madrid
- 2302 Blondie / The tide is hight 2213 Eray / Pa quien
- 2309 Schneider TM / Frogtoise 2211 La loca maria / Maldita
- 2301 Alexandre pires / Delliasiaus ident 2306 Enrique Iglesias / Escape 2305 Pangrama para matar / A view to a k 2192 Isla San Juan / Luna ilena
 - 2187 Joaquin Sabina / Vamonos pal sur
- 2276 Avril levigne / Complicated
 - 2185 Jarabe de palo / Yin Yang

 - 2169 Javier Cantero / Me pones a cien
- 2293 Plasnoance / What a feeling 2293 Nelly / Hot in here 2267 Manu Tenorio / Una razon para olvidar 2297 Los planetas / Corrientes circulares...
- 2226 Alejandro Sanz / No es lo mismo 2269 The black eyed peas / Where is the love?
 - 2255 Santana / Why dont you and i
- 2242 Andy y Lucas / Tanto la queria
- 2270 Coti / Que la vida
- 2261 Daniel / Colorin, colorao

- 2247 Shalim / Cuarto sin puerta
- 2249 Las niñas / El mundo a mis pies
- 2253 Jewel / Intuition
- 2243 Dido / Whiteflag
- 2230 Blue / Supersexual
- 2228 Justin Timberlake / Rock your body
- 2199 Sean Paul / Get Busy

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP. 2. Envía COLOR 10(espacio)

Ei: POLI34 83910

- eba que tu móvil tiene WAP.
- 2. Envía POLI34(espacio) el código de la canción al 5099

	NOAFDADE2	80174 Expediente X / Television
400	83910 Sweet dreams my LA ex / R. Stevens 83909 Mixed up world / Sophie Ellis Bextor	80108 Benny Hill / Theme 80014 James Bond / Film
	83908 Right thurr / Chingy	80044 Rocky / Film
20	83907 Slow / Kylie Minogue	80336 MacGyver / Theme
	83906 Rain on me / Ashanti	83619 Semos diferentes / Sabina y Segura
60	83905 Out of space / The Prodigy	80131 Buffy the Vampire Slayer / Theme
4	83904 Music reach / The Prodigy 83903 Ying Yang / Jarabe de palo	83648 La familia Munster / Televisión 83638 Eves of the truth / Enioma
	83902 Son de amores / Andy y Lucas	80125 Mortal Kombat / Film
	83901 Zorba el griego / ciné	80091 20th Century Fox / Film
-	T00.40	83834 La abeja maya / Televisión
	TOP 10 83599 Papi chulo / El chombo	83883 Fraggle Rock / Television
9	82652 Fiesta Pagana / Mago de Oz	83836 Heidi / Televisión
	83796 La madre de Jose / El canto del loco	82054 Ain't no mountain / Movistar
	80017 Mission Impossible / Film	80023 Austin Powers / Theme
1000	83584 Bring me to life / Evanescence 83188 Real Madrid / Himno oficial	83838 Negrito del Colacao / Anuncio 80428 Bladerunner / Film
	83604 Loca / Malena Gracia	80285 Angeles de Charlie / Theme
100	83228 Samba Adagio / Safri Duo	83837 Cocacola / Anuncio
	80025 The Simpsons / Theme	83884 El principe de Bel air / Television
010	80277 Nothing else matters / Metallica	80063 Ghostbusters / Film
	80726 No woman no cry / Bob Marley	80082 Pink Panther / Film
100	And the second section of the second	80114 Armageddon / Film
	CINE Y TELEVISION	80296 Star Trek - The Next Generation / Theme
	80043 The Terminator / Film 83835 Star Wars / Intro	DISCO-TECNO
100	80096 Pulp Fiction / Film	83675 Flight 673 / DJ Tiesto
	83850 Las Tapitas / Anuncio ONCE	80056 Insomnia / Faithless
5	80143 Pink Panther / Theme	80093 Equador / Sash

código de la imagen al **5099**

Ei: COLOR10 35937



MATAR

PERDER EL MÓVIL PUEDE PROVOCAR UN PROFUNDO

APLASTAR EL MOVIL PUEDE PROVOCAR EL LLAMADA

HABLAR CON EL MOVIL PRODUCE PERDIDA DE

JUGAR

TOEVOLVER?

fiesta perdida

nensaje que no!

83580 Weekend / Scooter

44001

44002

44003

44004 44005 45001

45002 45003

80065 Friends / Theme

45004

45006